PlayStation®2 | PSP PlayStation®Portable | PLAYSTATION® 3



ANALIZAMOS TODAS LAS NOVEDADES: GRAN TURISMO PSP ★ **ASSASSIN'S CREED 2** ★ DRAGON BALL RAGING BLAST ★ **F1 2009** MOTORSTORM ARCTIC EDGE ★ **GTA CHINATOWN WARS** ★ MODERN WARFARE 2 ★ **BRÜTAL LEGEND** ★ WWE SMACKDOWN VS. RAW 2010...


grand theft auto
CHINATOWN WARS
PARA PSP™
23 OCTUBRE 2009
"Chinatown Wars es un GTA netamente portátil"
- Revista Oficial PlayStation
"Honesto, directo y convincente...
un imprescindible absoluto en PSP"
- Mundogamers.com
"...uno de los mejores juegos de la historia
reciente en el terreno portátil"
- Vandal.net
18
www.pegi.info
www.chinatownwars-eljuego.com
Para PSP™ (PlayStation®Portable) y PSP® go
© 2007-2009 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar Leeds, Rockstar North, el logotipo R de Rockstar Games, Grand Theft Auto: Chinatown Wars y el logotipo de Grand Theft Auto: Chinatown Wars son marcas comerciales y/o marcas comerciales registradas de Take-Two Interactive Software. PlayStation, PSP y PSP son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Todos los derechos reservados. El contenido de este videojuego es puramente ficticio y no pretende representar ni mostrar ningún evento, persona o entidad reales. Cualquier parecido entre algo mostrado en el juego y un evento, persona o entidad reales es pura coincidencia. Los creadores y editores de este videojuego no apoyan, aprueban ni fomentan ninguna conducta mostrada en este videojuego.
PSP
PlayStation Portable

PlayStation®
Revista Oficial - España

GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente:	**ANTONIO ASENSIO MOSBAH**
Presidente de la Comisión Ejecutiva	**JUAN LLOPART**
Director General	**CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación	**MIGUEL ÁNGEL LISO**
Directora del Área de Revistas	**MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad	**PABLO SAN JOSÉ**
Director del Área de Plantas de Impresión	**ROMÁN DE VICENTE**
Director del Área de Prensa	**ENRIQUE SIMARRO**
Director del Área de Libros	**FAUSTINO LINARES**
Director de Área de Recursos	**DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN

Director	**MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte	**KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe	**BRUNO SOL**

Redacción
ANA MÁRQUEZ SALAS, DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN
Maquetación
JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ (Jefe de Sección)
Colaboradores
JOSÉ MANUEL TORNERO, PEDRO BERRUEZO, RAÚL BARRANTES, EDUARDO GARCÍA, JAVIER BAUTISTA, SARA BORONDO, ISABEL GARRIDO, LUCÍA PERDOMO, DAVID CASTAÑO, DAVID NAVARRO, ADONÍAS
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS

Director Adjunto de Área	**CARLOS RAMOS**
Directora Comercial	**GEMA ARCAS**
Jefe de Marketing	**FERNANDO VALLARINO**
Director de Desarrollo	**CARLOS SILGADO**
Director de Producción	**JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción	**ÁNGEL ARANDA**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD

Director de Publicidad Centro	**JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña	**FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad	**CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRES, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ, JOSÉ MARÍA HIDALGO. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ. Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: NATALIA JORGE. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: ALEJANDRO MORENO. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA. Tinte, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

INTERNACIONAL: LEONOR ARIAS
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO. ALEMANIA: L.G.A. Munich. Tanja Schrader. Tel. 49 89 92 50 35 32. tanja.*schrader@iga.burda.com* **FRANCIA:** L.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel 331 41 34 81 88. *vwright@i-g-a.com* **ITALIA:** L.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel. +39 02 62 69 44 41. *robert@hfga.it* **GRAN BRETAÑA:** L.G.A. London. Eva Twine-Probst. Tel. +44 207 150 7432 *eva.twine@igalondon.co.uk* **HOLANDA:** Axe Media. Lennart Axe. Tel. +32 26 474 660. *l.axe@axmedia.be* **PORTUGAL:** Ilimitada Publicidade.
Paulo Andrade. Tel. +351 213 853 545. *ilimitada@ilimitadapub.com* **GRECIA:** Publicitas Hellas. Sophie Papapolyzou. Tel. +3016 851 790 *publihel@hellasnet.g* **SUIZA:** Triservice. Philippe Girardot. Tel 41 227 96 46 26. *info@triservice.ch* **ESCANDINAVIA:** L.G.A. Karin Södersten. Tel. 46 8 457 89 07. *Karin.sodersten@interdeco.se* **USA:** L.G.A.New York. Dawn Erickson. Tel. 1 212 767 65 73 *derickson@hfmus.com* **CANADA:** HIP Heidi Sarazen. Tel. 001 416 463 03 00 *heidisarazen@hotmail.com* **JAPON:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai. Tel 81 3 3661 61 38. *kai-pbi@gol.com* **DUBAI:** Iceberg Media. Ivan Montanari. 00 97 143 90 89 99 *ivanmontanari@hotmail.com*
INDIA: Mediascope Publicitas. Marzban Patel Tel 9122 22 87 57 17 *Marzban@media-scope.com* **THAILANDIA:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkarn. Tel. 662 938 61 88. **TAIWAN:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

ARi

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

PlayStation 2 Revista Oficial no se hace responsable de la opinión de sus colaboradores en los trabajos publicados, ni se identifica necesariamente con la opinión de los mismos. Así como tampoco de los productos y contenidos de los mensajes publicitarios que aparecen en la revista, que son exclusiva responsabilidad de la empresa anunciadora.



Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«Cambio juego de disparos por las botas más bonitas del globo»
Mi juego favorito
Wet



Bruno «Nemesis» Sol
bsol.ps@grupozeta.es
«Me gusta comer el puré de croquetas con cucharón de madera»
Mi juego favorito
Brütal Legend



Daniel «Last Monkey» Rodríguez
dani.ps@grupozeta.es
«Mi voto para el mejor juego de la historia es para Uncharted 2»
Mi juego favorito
Uncharted 2



Perfecto estado de forma

Un respetuoso silencio se adueñó de la redacción cuando la versión review de Uncharted 2 fue introducida de manera ceremoniosa en una de nuestras PS3. Se captaba la tensión en el ambiente, sabíamos que algo grande estaba a punto de suceder y por primera vez en mucho, mucho tiempo, incluso las mejores expectativas fueron superadas con creces. Es más que posible que nos encontremos ante el mejor título creado para esta consola. Otra cosa es que el género de las aventuras de acción no sea tu favorito, pero aún así lo único que se puede hacer ante la maravilla de Naughty Dog es arrodillarse y aplaudir pensando en lo que nos espera a partir de este momento. Otro que no le va a la zaga es Tekken 6, y es que ya teníamos ganas de ver al magnífico beat'em-up de Namco Bandai entre nosotros, pleno de calidad y facultades. Y si PS3 está viviendo momentos de gloria, qué decir de PSP. La maravilla portátil ha estrenado modelo y unos cuantos clásicos para sacarle provecho: Gran Turismo y MotorStorm Arctic Edge, por ejemplo.

Marcos «The Elf» García



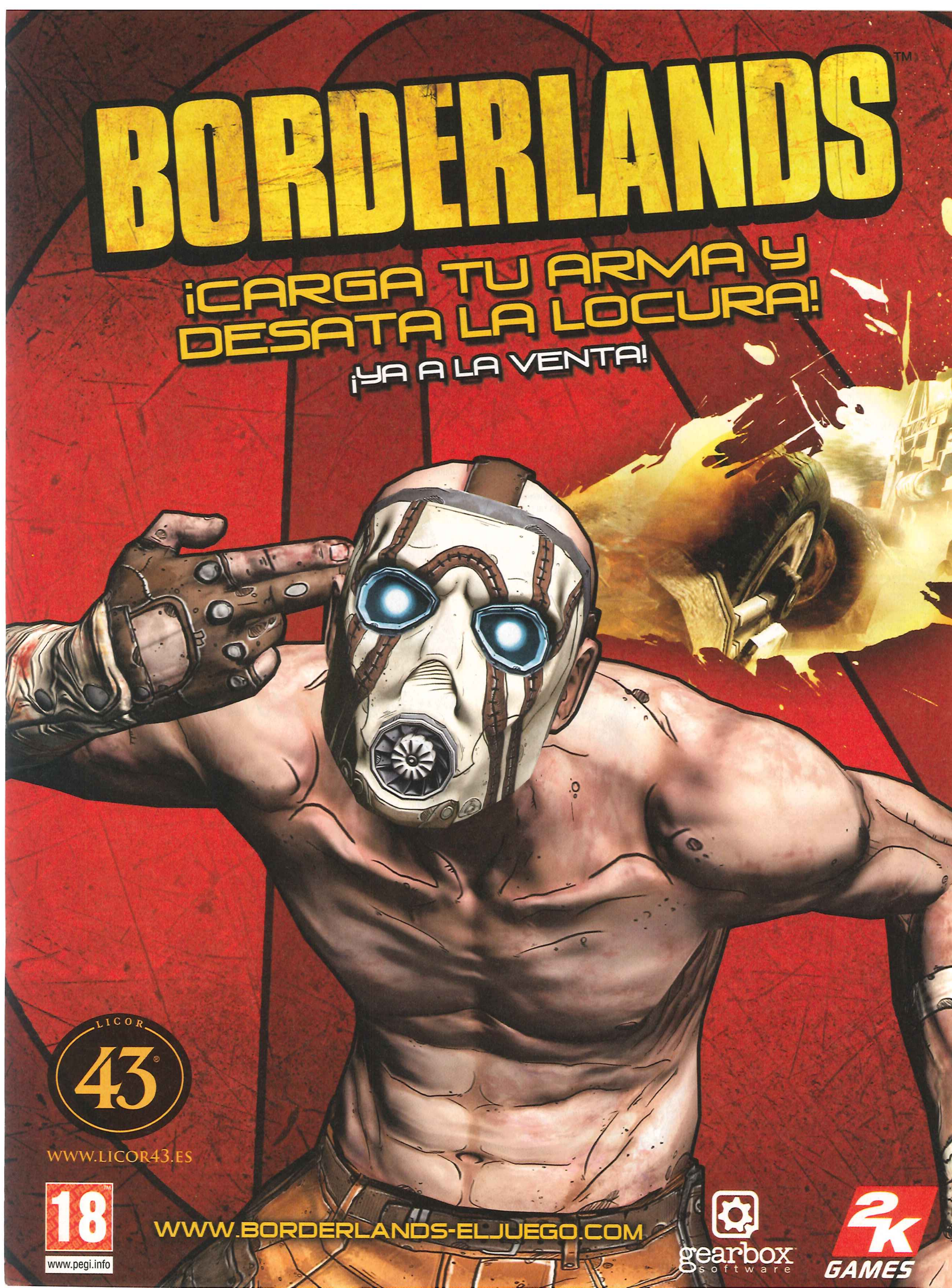
1º Raúl «Stan By» Barrantes
«Haciendo equilibrismos con el trapecio contracturado».
No sé por qué, pero me parece que nadie le va a preguntar la razón…

2º Eduardo «Edgar & Cía» García
«En Japón desayunaba todos los días wasabi con porras».
Por eso pasó más tiempo en el baño del hotel que en la feria.

3º Lucía «Lucky» Perdomo
«Voy a enrolarme en una banda de Osos-Panda-Zombis-Ninja».
¡Por el bien de la humanidad, que sólo les una la amistad!

4º Pedro «John Tones» Berruezo
«El jetlag lleva tanto conmigo que me ha pedido matrimonio».
No le hagáis caso, lo hace para poner celosa a su chica.

5º José Manuel «Lloyd» Tornero
«Ya tengo admiradoras, mi popularidad sube como la espuma».
Tácticas de mozo impulsivo para ligar en horas de trabajo.


BORDERLANDS™
¡CARGA TU ARMA Y
DESATA LA LOCURA!
¡YA A LA VENTA!
LICOR
43
WWW.LICOR43.ES
18
www.pegi.info
WWW.BORDERLANDS-ELJUEGO.COM
gearbox
software
2K
GAMES

¡PREPÁRATE para desatar la LOCURA! nuestros CUATRO MERCENARIOS SE QUITARÁN DEL MEDIO TODO LO QUE APAREZCA POR SU CAMINO.

RPS (Role Playing Shooter): combina la mejor acción en primera persona con la posibilidad de personalizar a tu personaje de forma progresiva de los juegos de rol.

MODO COOPERATIVO FRENÉTICO: combate solo, a pantalla partida con tus amigos o en el frenético y divertido modo cooperativo para 4 jugadores tanto online como en red local.

MILLONES DE ARMAS: Elige entre un arsenal de cientos de miles de armas: lanzacohetes, revólver lanzallamas, armas SMG y muchas más.















© 2009 Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Published and distributed by 2K Games under license from Gearbox Software, LLC. Borderlands is a trademark of Gearbox Software and used under license. 2K Games and the 2K Games logo are trademarks of 2K Games in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC in the U.S. and/or other countries. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NVIDIA, the NVIDIA logo, and The Way It's Meant To Be Played are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners.

Sumario

#106 Noviembre 2009



Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.







Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.

Cómo puntuamos

Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto, es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.

38 TEKKEN 6

El Torneo del Puño de Hierro en PS3 promete ser el juego de lucha definitivo. No te pierdas el análisis exclusivo del beat'em-up más esperado del año.

32 ENSLAVED

Los autores de Heavenly Swor[d] nos presentan [su] nueva creación, esta vez protagonizada por un forzudo llamado Monke[y]



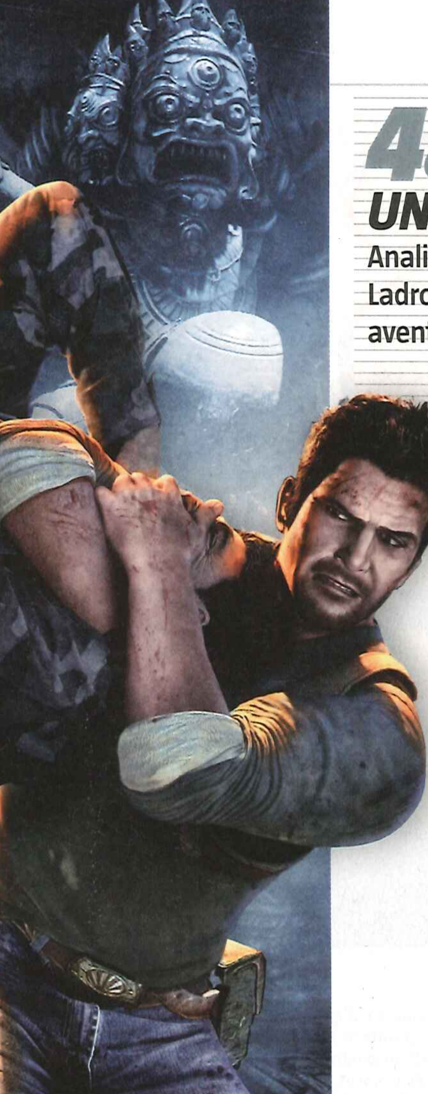
82 ASSASSIN'S CREED II

Ezio toma el testigo de Altair en una secuela que ilumina hasta las pequeñas sombras del original.





PlayStation®
Revista Oficial - España



48
UNCHARTED 2
Analizamos a fondo El Reino De Los Ladrones, donde Nathan Drake y su nueva aventura brillan con más fuerza que nunca.

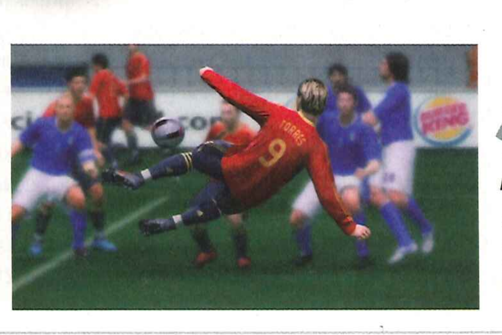


128
MARÍA VILLALÓN
Este mes, nuestra VIP ¡nos desafía a una partida de SingStar!



94
MAG
¡Hemos probado el primer shooter On-line masivo y nos encanta!





54
PES 2010
¿Conseguirá arrebatar el puesto a su gran rival? ¡Descúbrelo en nuestra Test!

News



Todo lo que necesitas saber para estar a la última

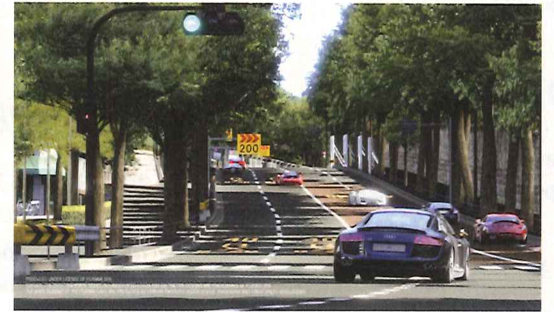


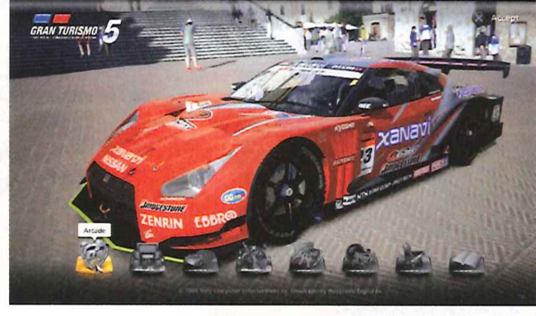


Anda que no os gustaría tener un pedazo de Ferrari como este en vuestro garaje. Bueno, si os consuela tener uno virtual tan chulo como el de la imagen, ya queda menos.

Las palabras de Yamauchi pueden ser tomadas en serio, es increíble el nivel de detalle que se ha consegido en vehículos como el Lamborghini Diablo de la imagen superior.







Gran Turismo 5 cada vez más cerca

Sony nos regala más imágenes del esperado simulador a falta de confirmar fecha de salida

Alrededor de 950 coches, 20 circuitos y 70 variantes de los mismos es lo que promete **Polyphony** para el nuevo *Gran Turismo* de **PS3**. Tiempo hace desde que se anunció su desarrollo coincidiendo con la salida al mercado de **PS3**. Poco a poco hemos ido conociendo nuevos datos y viendo imágenes inéditas, y la verdad es que, según parece, la espera habrá merecido la pena. El realismo y detalle de los vehículos que podemos apreciar en las imágenes hacen honor a las declaraciones de Yamauchi en las que aseguraba que «GT5 supera la realidad». Es muy difícil que la supere, pero desde luego se acerca bastante a ella.

En lo que a novedades se refiere, además de la ya conocida inclusión de los daños en los vehículos, hemos sabido que se incluirán nuevos coches híbridos y eléctricos. En lo que respecta al modo GT, se añade una tienda *Tuning* en la que podremos personalizar nuestros vehículos.

El modo On-line parece que también viene pisando fuerte. Nos dará la opción de crear álbumes con fotos y vídeos de las carreras, además de la opción de exportar vídeos directamente al portal *YouTube*. Novedades que añaden más valor, si cabe, a la saga de referencia en cuanto a simulación de conducción se refiere. Paciencia, ya quedan pocos meses.

Dragon Ball RB Edición Especial

El próximo mes de noviembre, junto con la edición básica, saldrá al mercado esta fantástica Edición Especial que contiene una caja metálica para el juego, un libro de arte de 52 páginas, un código para descargar a Goku y Vegeta personalizados, además de a Broly Super Saiyan 3, y un CD con la banda sonora. Todo un lujazo.

Obscure: terror en versión PSP

Bajo el subtítulo *The Aftermath* la saga que nació en **PS2** da el salto este mes a **PSP** manteniendo las características que le hicieron destacar: un modo cooperativo para dos jugadores, distintos personajes a elegir, variedad de armas y un peculiar ambiente universitario.





Autoescuela te ayuda a aprobar

Llega a **PSP** el primer entrenador personal para ayudarte a obtener el carné de conducir. Totalmente adaptado a los últimos cambios de normativa de la DGT, ***Autoescuela*** te ayudará con más de 5.000 preguntas y una sección de minijuegos para desarrollar tu memoria y poder aprobar el examen teórico sin tener que salir de casa.



Super Street Fighter IV o cómo mejorar un auténtico juegazo

Quienes pensaban que *Street Fighter IV* era el juego de lucha definitivo, estaban equivocados. Como es habitual en esta saga, **Capcom** no ha tardado mucho en redefinir su último título con el prefijo *Super* (*Turbo*, *Remix*, *HD*, *Alpha* o *Collection* en otras ocasiones). La principal novedad y más atractiva que incluye ***Super Street Fighter IV*** se refiere a la plantilla de luchadores: junto a los 25 del original *Street Fighter IV*, en esta reedición encontraremos personajes clásicos de la saga como T. Hawk o alguno totalmente nuevo como Juri. Además de este apartado, se añadirán nuevos *Combos Ultra* y se pretende mejorar el servicion On-line ofrecido hasta ahora.

Este nuevo título de la saga de referencia para los *fans* de la lucha llegará en primavera de 2010 a las tiendas. Habrá que ir calentando los dedos con su predecesor para estar listos ante este nuevo reto. 3,2,1, *Fight*!



Los robots serán enemigos constantes durante todo el juego y tendrán muchas maneras de hacérnoslo pasar mal. Además, nos las tendremos que ver con jefes finales de tamaño más que considerable.



Dark Void, diversión por tierra y aire

Ya hemos echado el primer vistazo a la nueva creación de **Capcom**. Con una estética peculiar y la diversión como bandera, se presenta esta aventura de acción con toques de ciencia ficción. Con las características clásicas de un *shooter* en tercera persona, como el sistema de cobertura, el elemento realmente diferenciador será el uso del *Jet-pack*. Si no fuese por su inclusión, ***Dark Void*** no sería tan especial, pero la originalidad que dota este *gadget* al título lo hace más que atrayente.

Treparemos paredes verticales mientras ágiles robots nos atacan, mejoraremos nuestras habilidades de vuelo para convertirnos en verdaderos asesinos aéreos y nos enfretaremos a descomunales jefes finales que nos pondrán las cosas realmente difíciles para desenmarañar una compleja y oscura conspiración. Su fecha de lanzamiento será enero de 2010.

Las peleas aéreas prometen ser frenéticas y con muchas posibilidades. Por pedir, podrían incluir un modo multijugador en el que descargar adrenalina a toda velocidad con nuestro Jet-pack



La estética al más puro estilo Frank Miller llama mucho la atención y puede ser un gran acierto.

Señoritas de ropa ligera y escenas demasiado explícitas harán que este juego no sea apto para todos los públicos.

The Saboteur, un héroe en la sombra

Pandemic propone otra nueva vuelta de tuerca a la ya manida historia de la II Guerra Mundial. Basado en la historia de William Grover-Williams (piloto de carreras que se convirtió en espía y fue ejecutado por los nazis) ***The Saboteur*** nos presenta a Sean Devlin, un tipo normal y corriente que tras un hecho traumático decide cambiar el pasotismo ante la ocupación nazi por el enfrentamiento puro y duro. A través de diferentes misiones, que en su mayoría están ambientadas en París, Devlin colaborará con la Resistencia para debilitar el poderío del ejército nazi.

Toda esta historia será plasmada a través de un juego de acción en tercera persona, en el que tendremos una ciudad abierta que ofrecerá distintas posibilidades a la hora de ejecutar las misiones. La capital francesa será representada con una estética muy especial en la que predominará el blanco y negro para plasmar el ambiente de opresión que se respiraba en la época, tal y como han querido mostrar sus creadores. ¡A la venta en diciembre!

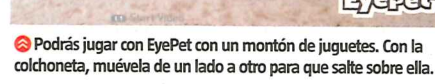




Podrás cambiar el look de tu EyePet: teñirle el pelo de azul, por ejemplo, hacerle una cresta, convertirle en un leoncito... ¡E incluso le podrás vestir y disfrazar!

En este minijuego tendrás que dibujar un coche, el EyePet copiará -con lápiz en mano- tu mismo dibujo y después se convertirá en un coche de verdad, ¡y tu mascota virtual lo conducirá!





Podrás jugar con EyePet con un montón de juguetes. Con la colchoneta, muévela de un lado a otro para que salte sobre ella.

EyePet, tu nuevo amiguito virtual

La IA que posee la mascota de PS3 le permitirá aprender a hacer todo tipo de tareas y a reconocer tu presencia

Este animalito tan adorable es la mascota que **Sony C.E.** ha creado para los más peques (y no tan peques, ¿por qué no?). Serás testigo de su nacimiento y tú serás el responsable de darle de comer, bañarle... de que se divierta y esté contento. La cámara *PlayStationEye* (que incluye el juego a un precio de 49,99 €) captura tu imagen y el entorno, y lo mostrará en la pantalla del televisor. De este modo, ¡magia!, veras a *EyePet* en tu propia habitación y podrás interactuar con él. Tócale, acarícíale y juega con él con una tarjeta muy especial (que también se incluye junto al juego y la *PlayStationEye*) que se transforma en una pelota, en una colchoneta y en un montón de cosas más, como en una regadera que te servirá para bañarle. Juega a diario con él para que aprenda a realizar tareas, cuanto más aprenda, más emocionantes serán las siguientes pruebas. *EyePet* estará disponible en las tiendas el 23 de octubre.

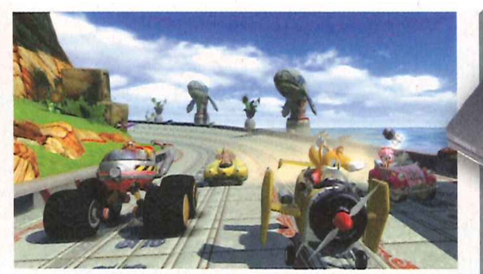




Invizimals te transporta a la «realidad aumentada»

Este novedoso juego, creado por el estudio español **Novarama**, se basa en la «realidad aumentada» y en la captura de criaturas llamadas *Invizimals*. Es decir, estos seres son imperceptibles por el ojo humano y sólo los podrás ver a través de tu **PSP** con la *Go!Cam* conectada (se incluye con el juego). Como si fuera un detector de metales, deberás mover la portátil por tu entorno (el salón de tu casa, un parque, el coche de tu padre...) y cuando oigas un ruidito constante es que has localizado uno de los 123 existentes. Cada uno aparece en sitios diferentes y se capturan de manera distinta con la ayuda de una «trampa» (un dispositivo, similar al del *EyePet*, que detecta la *Go!Cam*). Por ejemplo, a algunos deberás darles un manotazo, a otros soplarles fuertemente... Hay infinidad de formas. Coleccionarlos todos te llevará tiempo y diversión, ya que si tienes «repes» podrás cambiarlos por los que te interesen con otros jugadores que los tengan, así como enfrentarlos en duros duelos por turnos. ***Invizimals*** saldrá a la venta en noviembre.





Sonic & Sega All Stars Racing

Este nuevo juego de *karts* nos recuerda sin ninguna duda al genial *Crash Team Racing*. Con Sonic y sus amigos Dr. Eggman, Tails, AiAi o Amigo, viviremos apasionantes carreras en circuitos de todo tipo y con los característicos objetos para hacer la puñeta a nuestros enemigos. Además se ha confirmado la inclusión de Rio Hazuki, el inolvidable protagonista de la aclamada saga *Shenmue*. Sin duda, un atractivo más para este simpático título por el que tendremos que esperar hasta bien entrado 2010.



¡Star Ocean: The Last Hope saldrá en Febrero!

Ya tenemos fecha para la salida del último *Star Ocean* en **PS3**. El próximo 12 de febrero podremos disfrutar con el genial juego de rol que mezcla de manera única la ciencia ficción con elementos de fantasía. El característico sistema de combate en tiempo real, las bellísimas escenas de animación realizadas por **Visual Works** y su intrincada historia nos absorberá durante horas y horas.

La comunidad más activa en los foros oficiales de PlayStation

es.playstation.com

¿Aún no te has pasado por los foros oficiales de **PlayStation**?

Si eres de los pocos que aún no le ha echado un vistazo a los foros de **PlayStation** (http://community.eu.playstation.com/), ¿a qué esperas?

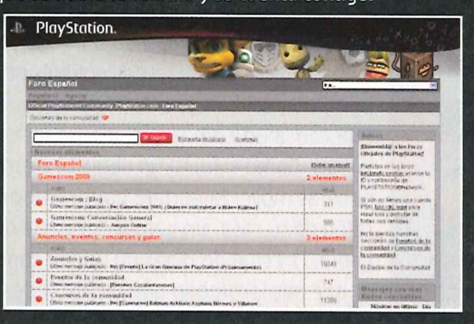
Te estás perdiendo un montón de concursos, eventos y «quedadas» para jugar On-line con tus juegos favoritos.

La forma más fácil de estar enterado de todo lo que va pasar en los foros es pasarse por la sección de Eventos y Concursos. Allí encontrarás las noticias más frescas sobre lo que se cuece en esta gran comunidad de **PlayStation**, desde las *Fun Nights* semanales sobre los juegos más cañeros hasta los concursos más divertidos, sin dejar de lado toda esa información útil y guías para que no te enredes en los hilos del foro.

Y por tratarse de foros oficiales, puedes tener la seguridad de que tus comentarios y peticiones no caerán en saco roto. Un buen ejemplo de esto lo tenemos en los foros de *MAG*, donde los usuarios de la *beta* pública están recopilando los errores detectados y cuyo informe final será enviado a los desarrolladores de este impresionante multijugador On-line masivo.

Otro juego que está destinado a ser un exitazo en **PlayStation 3** es *UNCHARTED 2: El Reino de los Ladrones*, y en los foros ya están pensando con qué sorprendernos. Por lo pronto, a partir de noviembre se organizarán partidas y competiciones, pero esto es sólo el principio.

Miles de usuarios como tú te esperan en los foros oficiales de **PlayStation**, una comunidad On-line en la que se habla tu idioma y se cuenta contigo.



PS3 y PSP siguen dando buenas noticias a Sony

El nuevo modelo de **PS3** y la reducción de precio han hecho que se disparen sus ventas de manera vertiginosa. Desde su salida el 1 de septiembre, en tres semanas ha sido capaz de alcanzar el millón de unidades vendidas en todo el mundo. Al rebajado coste de la consola se unen lo atractivo de un diseño más compacto, la inclusión de un disco duro de 120 GB y menor consumo. Y por si todo esto fuera poco, hay que añadir la buena noticia de que **Teléfonica** y **Sony** han llegado a un acuerdo para ofrecer ventajas a los usuarios de **PS3** y **PSP**. Los poseedores de **PS3** podrán tener conexión a Internet de 10 MB durante los tres primeros meses con alta de línea gratis y módem *router* inalámbrico también gratis. Para **PSP Movistar** regala un *router* WIFI+ 3G además del 50% de descuento en las tarifas, también durante los tres primeros meses. ¡A jugar y descargar On-line!



El Blog de Coco y Lola

Sigue las historias de Coco y Lola a través del blog que ya todos conoceréis: **www.cocoylola.com**

El día de su cumpleaños, a Coco le regalan un coche nuevo, un Polo. Bromeando, Lola le dice que «igual que no hay gintonic sin un toque de lima», un coche así queda mucho mejor con un chico. Y así, de un oportuno comentario a su *post*, surge la idea de buscar el chico ideal para llevar el coche nuevo de Coco. No puede ser cualquier chico. Debe ser alguien simpático, interesante y que les haga reír. Así son ellas. Pero merece la pena visitar la web y probar suerte. A partir de ahora, vamos a estar muy atentos a la convocatoria.

seat.es



auto emoción

NUEVO SEAT IBIZA CUPRA
APRENDE A CONDUCIR



CON LA COMPRA DE CUALQUIER MODELO DE LA GAMA DEPORTIVA DE SEAT, TE REGALAMOS UN CURSO DE CONDUCCIÓN.

Un día te sacas el carnet, consigues aprobar y piensas que ya sabes conducir. Probablemente sea cierto si hablamos de cualquier otro coche. Pero si quieres dominar, disfrutar y sacar el máximo rendimiento de tu Nuevo SEAT Ibiza Cupra, Bocanegra o FR, tendrás que tomar algunas lecciones sobre conducción de alto nivel en circuito cerrado. Porque una cosa es conducir y otra, conducir la Gama Deportiva de SEAT.

Volante específico y pomo en piel • Cristales posteriores y luneta trasera tintados • Suspensión específica • Airbags de cabeza y tórax • ESP • TCS + EBA XDS • ABS • Radio CD/MP3 + Aux-in + 6 altavoces • Faros antiniebla con función cornering • Climatizador • Ordenador de a bordo • Control de velocidad de crucero • Mandos de radio y teléfono en columna de dirección • Cierre centralizado con mando a distancia.

Infórmate de todos los detalles en **www.seat.es** y en **www.clubseat.es**

Gama SEAT Ibiza desde 9.620 €

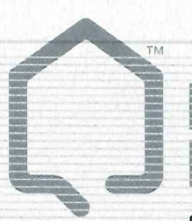
NUEVO SEAT IBIZA CUPRA. DEBERÍAS PROBARLO.

PVP recomendado en Península y Baleares. Ibiza 1.2 Gasolina 60 CV Emoción SC: 9.620 € (incluye IVA, transporte, impuesto de matriculación y descuento promocional). Oferta válida hasta final de mes. Consumo ponderado: 3,6-6,7 l/100 Km. Emisiones CO_2: 98-157 g/Km. Imagen acabado Cupra.

información: 902 402 602

GRUPO VOLKSWAGEN

Home



Descubre y disfruta con los mejores contenidos

LITTLE BIG HOME

por Lucky

Observando el comportamiento entre avatares de sexo opuesto, reparé en el uso «complementario» que muchos hacen de **HOME**: el flirteo. Uso lógico por otra parte: En **HOME**, en cierta forma, cada uno puede decidir cómo quiere ser, eligiendo nombre, atuendo, fisonomía... ¿Por qué no ser entonces quien se quiera ser y hacer lo que uno quiera? Incluyendo el modo de

«En Home cada uno puede decidir cómo quiere ser»

relacionarse. El ejemplo más obvio es este pero, pensándolo, hay más: la timidez, que en **HOME** se anula, hace ganar a los avatares en sociabilidad, competitividad... desinhibiéndose en favor de la diversión. Así que, ignorando los tópicos adolescentes, creo que el verdadero fin «alternativo» que persiguen los usuarios de **Home** no es el de ligar -o no solamente-, sino el de disfrutar de un espacio que permite a cada uno olvidarse de quién es por un rato y «jugar» con la posibilidad de explotar valores que, en el día a día, no se tienen tanto.



Star Wars es uno de los temas predilectos de las parodias de Robot Chicken. Entre los que se proyectan en Home encontrarás la célebre «batalla» de rap entre Luke y el



Un jukebox virtual para elegir qué quieres escuchar, un quiz musical o una pista de baile cuya iluminación y color cambia al paso de los avatares, son algunas de las cosas que encontrarás en el espacio de SingStar. Pero lo más divertido es la música ambiente, que cambia al estilo que decidan bailar la mayoría de los que en ese momento estén en la pista.

NO SÓLO RED SOCIAL

Los sketchs de Robot Chicken aterrizan en el cine de Home

Repasando la evolución de las actualizaciones «interactuables» de **Home**, podría pensarse que la red social de **PS3** es un muy bien diseñado escaparate de ocio virtual y comercial. Y no sería un error. El último argumento para ello es la apertura del espacio *SingStar*. Un espacio que, por otra parte, ya se echaba en falta en la «casa» de **PS3**. Cuenta, entre otras cosas con un *jukebox* virtual, juegos y música ambiente que se adapta al estilo que bailen los avatares.

Pero en las últimas semanas hemos tenido una muestra de que comienza a haber más que eso. Se trata del lanzamiento en el cine de un extracto de *Robot Chicken*, un programa de *Cartoon Network* que, a pesar de estar premiado con un *Emmy*, es un desconocido para muchos. En él se parodian series, películas, famosos... con un estilo irreverente que no llega a ser excesivo ni pesado, a base de *sketchs* hechos con muñecos.

Algo que podemos tomar como un prometedor indicio de que **Home** va mejorando su perfil como mundo virtual, sí, pero también como espacio de ocio multimedia que cada vez presta más atención a un público segmentado.



TARIFA PLURAAL
CONTRATO Y PREPAGO
0 €/min entre NOSOTROS para SIEMPRE
ESTABLECIMIENTO DE LLAMADA = 17,4 CENT. IVA INCL.
CUANTOS MÁS SEAMOS MENOS PAGAMOS
APÚNTATE EN EL 4482
CUOTA 1€. GRATIS HASTA EL 2010
MÁS INFO: WWW.KETEKE.COM
ALICANTE
2008-2009
VUELTA AL MUNDO A VELA
Telefónica
movistar
www.movistar.es



Sube tus vídeos a la Comunidad...

Cada mes busco vuestros vídeos en la Comunidad SingStar... Date prisa, ¡quizá el mes que viene seas tú quien aparezcas en esta página!

La Comunidad SingStar



1 LOS+DIVERTIDOS

Nena Daconte (Tenía tanto que darte). Todos ellos se han unido al Club Españoles en SingStar y nos enseñan en un vídeo cómo se lo pasan cantando con SingStar.





2 LOS+ ENTREGADOS

Héroes del Silencio (Maldito duende). Estos chicos (con pelucas a lo Calzaslargas) son también del Club y lo dan todo intepretando y cantando.



3 LOS+ ROMÁNTICOS

Alejandro Sanz (Corazón partío). Estos dos tortolitos del Club Españoles cantan a dúo ¡y se lo pasan de muerte! Y además lo hacen muy bien.



TOPS

NUEVAS CANCIONES

1. **MAROON 5** Makes me wonder
2. **NATASHA BEDINGFIELD** Pocketful & Sunshine
3. **BLIND** Break away
4. **CELINE DION** Love can move mountains
5. **SIMPLE MINDS** Don't you (forget about me)

SONGPACKS

1. **COLD PLAY** Clocks, The Scientist, Yellow...
2. **MADNESS** Baggy Trousers, Our House...
3. **TAKE THAT** Babe, Never forget, Pray...
4. **US5** In the club, Mama, Maria...
5. **BLONDIE** Atomic, Call me, Rapture...

News

Los asistentes a SingStar Live! lo dieron todo en sus actuaciones. Y es que no era para menos, estaba en juego una PS3. Al final, se la llevó Ana interpretando «Tenía tanto que darte» de Nena Daconte.

SINGSTAR LIVE!

Sony C.E. te invita a ser una estrella con *SingStar* el primer jueves de cada mes y, encima, te premia por ello. En la fiesta, llamada **SingStar Live!**, podrás cantar tus temas favoritos, pasar un rato agradable y ganar muchos regalos encima del escenario del *Hard Rock Cafe* (Pso. de la Castellana, 2). El primer encuentro, el pasado 1 de octubre, fue todo un éxito. Boas de plumas, sombreros, pelucas... los asistentes se transformaron antes de salir a escena para cantar canciones de Amaral, M-Clan, Hombres G y Queen (fueron los más solicitados). Y el que mayor puntuación obtuvo se llevó ¡una **PS3**! No te pierdas la próxima cita el 5 de noviembre a las 20:30 en el *Hard Rock Cafe*.

CONCURSO ¡PASA EL MICRO!

¡GANA UN SINGSTAR QUEEN!

Participa en el concurso enviando un e-mail a **singstar.ps@grupozeta.es** contestando correctamente a la pregunta que formulamos

¿Con quién le gustaría a María Villalón cantar a dúo con SingStar?

A) Dani de Despistaos *B) Dani de El Canto* *C) Dani de Macaco*

El ganador del Concurso Singstar del mes pasado es: **Nati Domenech**



CANTOS DE SIRENA

por Anna

ESPAÑOLES POR SINGSTAR

Pensaba que los españoles éramos los más tímidos, que no teníamos ese gusto por mostrar lo que hacemos en la intimidad de nuestros hogares, con nuestros colegas un día de fiesta con *SingStar*. Mira que mes a mes os he buscado en la «Comunidad SingStar» para publicar vuestras mejores actuaciones; pero nada, ingleses,

> «Únete y hazte amigos en los clubes de SingStar»

americanos, franceses... pero ningún español. ¿Dónde os habías metido? Ahora ya os tengo bien localizados gracias al Club de Españoles en *SingStar*, una función que **Sony C.E.** ha añadido hace tan sólo unas semanas y ya hay más de 350 usuarios que se han unido a este club en concreto. Pero hay más clubes: *King Of SS, Fantasy Island, Untd. SingStar*, etc. Y podéis crear los que queráis, pues funciona como el sistema de Clubes de *Facebook*, donde además de dejar vuestros comentarios, podéis subir vuestros vídeos y fotos cantando con *SingStar* y valorar los vídeos de los demás.


7
www.pegi.info
PlayStation Network
RATCHET & CLANK
JUEGA CON EL PASADO PARA SALVAR EL FUTURO
EL JUEGO ES SOLO EL PRINCIPIO
Viaja en el tiempo con Ratchet&Clank y descubre una nueva forma de jugar. Nuevos desafíos. Nuevos enemigos. Nuevos artilugios y trastos. Y con el arsenal de armas más divertido del universo. No querrás parar de jugar.
Descárgate la demo en PlayStation®Store
ratchetandclank.com
PS3
PlayStation 3
RATCHET & CLANK
ATRAPADOS EN EL TIEMPO
PLAYSTATION 3
SONY
make.believe



Store

Descubre todos los lanzamientos mensuales que aparecen en la tienda On-line de PlayStation: juegos descargables para PS3 y PSP, demos, vídeos, contenido adicional y mucho más...

Juegos descargables PS3



COMMAND & CONQUER RED ALERT 3: COMMANDER'S CHALLENGE
Electronic Arts, 9,99 €.
Una especie de expansión del original aparecido hace unos meses, aunque no necesitas de éste para jugar a sus nuevos desafíos.

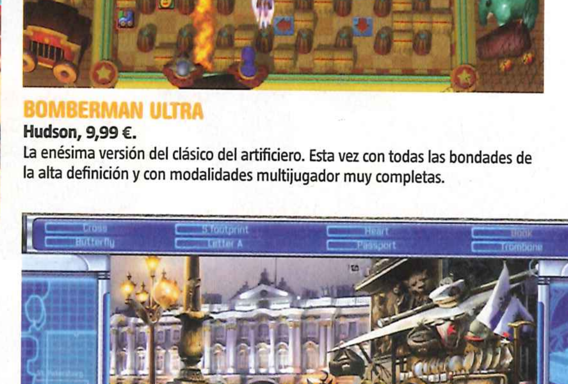




HEAVY WEAPON
Creat Studios, 7,99 €.
Un arcade sencillo y directo en la línea de lo que se espera de un juego para PSN. Jugabilidad en estado puro y muchas, muchas explosiones.



TMNT: TURTLES IN TIME RE-SHELLED
Ubisoft, 9,99 €.
Si disfrutaste con el clásico de las recreativas, te encantará esta nueva versión con el apartado gráfico puesto al día.



BOMBERMAN ULTRA
Hudson, 9,99 €.
La enésima versión del clásico del artificiero. Esta vez con todas las bondades de la alta definición y con modalidades multijugador muy completas.



TRINE
Frozenbyte, 19,99 €.
Por fin, tras muchos meses de espera, llega hasta la Store española este esperado arcade que mezcla acción, plataformas y unos puzzles de lo más ingeniosos, para varios jugadores.

INTERPOL: THE TAIL OF DR. CHAOS
Creat Studios, 9,99 €.
Una especie de aventura gráfica en la que el jugador tendrá que emplear toda su pericia visual para encontrar las pistas dejadas por su enemigo.

Demos




1. UNCHARTED 2 BETA MULTIJUGADOR




2. FIFA 10




3. FAT PRINCESS



4. LITTLE BIG PLANET



5. KATAMARI FOREVER



6. PRO EVOLUTION SOCCER 10

7. NBA LIVE 10



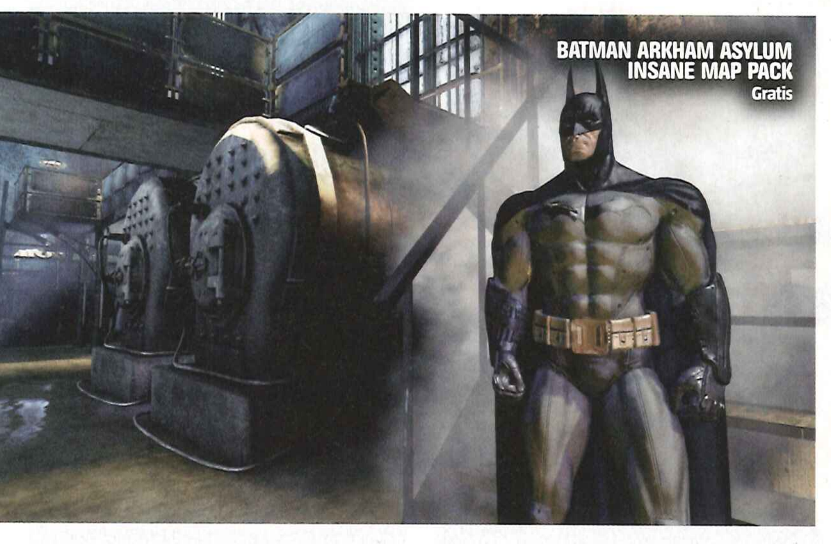

8. NINJA GAIDEN SIGMA 2



Más Demos

9. LOST PLANET 2
10. THE PUNISHER: NO MERCY
11. BRÜTAL LEGEND
12. NEED FOR SPEED SHIFT
13. STAR WARS THE CLONE WARS: REPUBLIC HEROES
14. UP THE VIDEOGAME

Contenido Adicional


BATMAN ARKHAM ASYLUM INSANE MAP PACK
Gratis


TIGER WOODS 10-SHESHAN COURSE
5,99 €



UFC 2009-PACK DE PERSONAJES
3,99 €

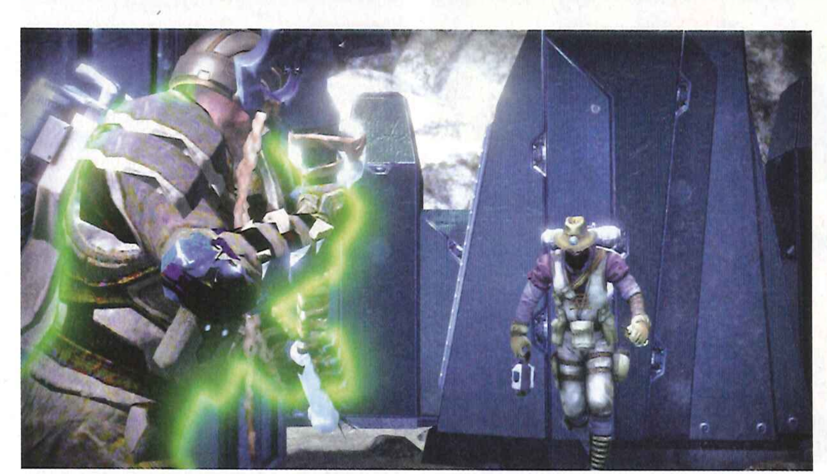

FALLOUT 3-OPERATION ACHORAGE
9,99 €



MIDNIGHT CLUB LA-SOUTH CENTRAL CONTENT PACK
9,99 €


FALLOUT 3-BROKEN STEEL
99,99 €


FIFA 10-ESTADIO SANTIAGO BERNABÉU
gratis


RED FACTION GUERRILLA-MULTIPLAYER PACK
6,99 €

Más Complementos

1. BATMAN ARKHAM ASYLUM PREY IN THE DARKNESS MAP
   Gratis
2. TIGER WOODS PGA TOUR 10 GARY PLAYER PACK
   3,99 €
3. FALLOUT 3: THE PITT
   9,99 €
4. FIFA 10 LIVE SEASON 2.0
   9,99 €
5. NBA LIVE 10 DYNAMIC DNA
   14,99 €
6. EVERYBODY´S GOLF TOUR-TRAJES PARA ALEX Y GLORIA
   0,99 €



Vídeos


1. FIFA 10 VIRTUAL PRO TUTORIAL TRAILER


2. BATTLEFIELD BAD COMPANY 2


3. ARMY OF TWO: THE 40TH DAY


4. NEED FOR SPEED SHIFT


5. RATCHET & CLANK: PERDIDOS EN EL TIEMPO


6. MAG

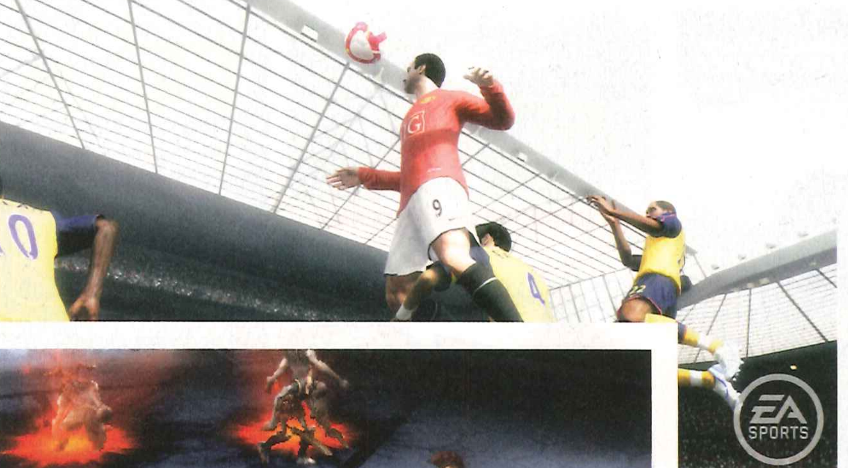

7. DANTE'S INFERNO: LA LUJURIA


8. DRAGON AGE ORIGINS


9. FALLOUT 3: CONTENIDO ADICIONAL


10. CLOUDY WITH A CHANCE OF MEATBALLS

Juegos descargables PSP



FIFA 10
EA Sports, 39,99 €.
Estás a un sólo click de descarga de formar parte de los mejores equipos del mundo. ¿Estás preparado para ganar la Liga en la próxima parada de Metro?

GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
Sony C.E., 19,99 €.
Kratos repartirá leña desde la pantalla de tu PSP, a un precio más que interesante.

ROCK BAND UNPLUGGED (STARTER PACK)
MTV Games/EA, 3,99 €.
La forma mas económica de tocar los mayores éxitos del rock en cualquier parte.



minis: Precio Pequeño, Gran Diversión

Con los *Minis* llega una nueva filosofía a **PSP**: clásicos de toda la vida y producciones independientes a un precio irresistible. Tanto los grandes sellos como **EA**, como los equipos más modestos (**HoneySlug**, compuesto por tres tíos de **Camden**) han tenido una limitación de 100MB para hacer juegos tan sencillos y adictivos como rápidos de descargar. Desde el 1 de octubre encontrarás 15 *Minis*, pero para antes de fin de año habrá 50 títulos distintos.



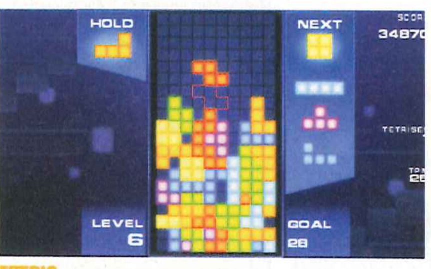


BRAINPIPE
Hands-On Mobile, 4,99 €.



VEMPIRE
Impressionware SRL, 4,99 €.

PINBALL FANTASIES
Cowboy Rodeo LTD, 4,99 €.



TETRIS
EA, 4,99 €.



FIELDRUNNERS
Subatomic Studios, 4,99 €.



FUNKY PUNCH
Solus Games, 3,99 €.



SUDOKU **EA, 4,99 €.**



HERO OF SPARTA
Gameloft, 4,99 €.



Más Minis

1. **ALIEN HAVOC** Creat Studios, 4,99 €
2. **FORTIX** Complete-IT, 3,99 €
3. **KAHOOTS** HoneySlug, 2,99 €
4. **BREAKQUEST** Beatshapers, 2,99 €
5. **YUMMY Y. COOKING JAM** Virtual Toys, 4,99 €



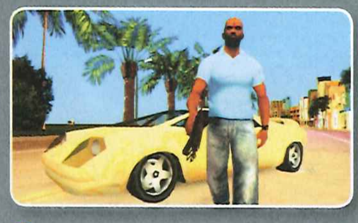
Más descargas



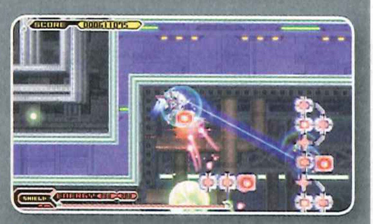
1. SOUL CALIBUR: BROKEN DESTINY. (Namco Bandai, 29,99€) Afila tu espada y no maltrates mucho tu PSP.



2. GRAN TURISMO. (Sony C.E., 36,99€) La mejor saga de conducción de la historia por fin llega a tu portátil.



3. GTA: VICE CITY STORIES. (Rockstar, 17,99€) Si te lo descargas, vivirás pegado a tu PSP durante meses.



4. THEXDER NEO. (Square Enix, 7,99€) Un imponente remake del clásico de Game Arts (Silpheed) del año 1985.



5. NEED FOR SPEED: SHIFT. (EA Games, 39,99€) Otra irresistible inyección de velocidad en formato descargable.

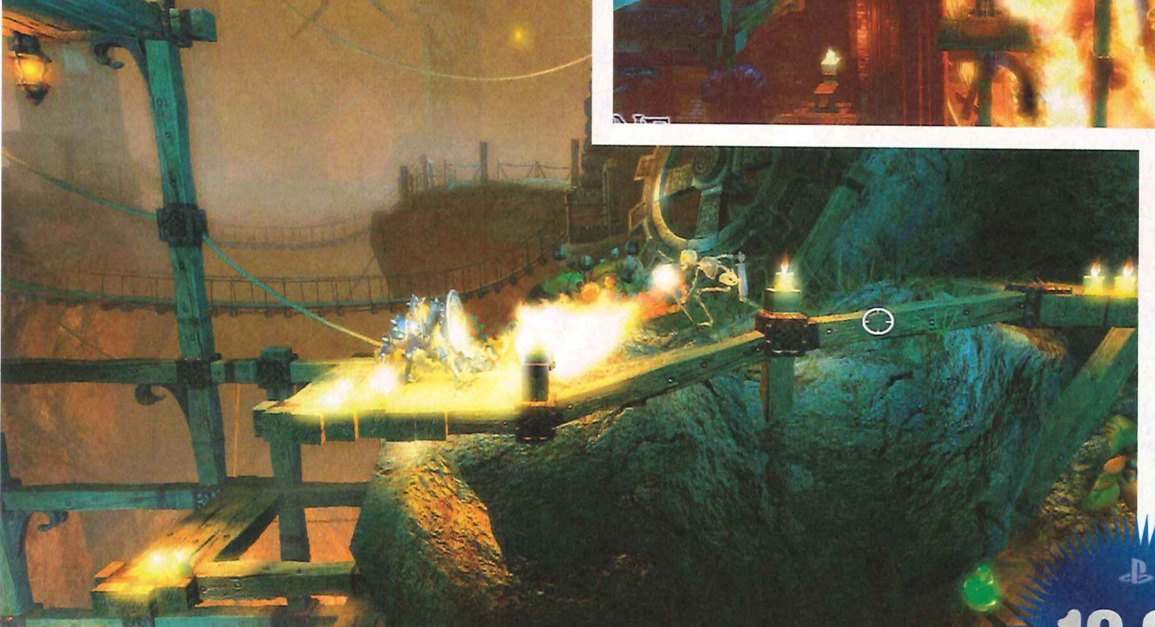
6. **BEATERATOR** 29,99 €
7. **PIXELJUNK MONSTERS DELUXE** 12,99 €
8. **MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX** 17,99 €
9. **IL-2 STURMOVIK: BIRDS OF PREY** 39,99 €
10. **COLIN MCRAE DIRT 2** 29,99 €
11. **FATE/UNLIMITED CODES** 29,99 €


BIENVENIDOS AL REINO TRÁGICO
FAIRYTALE FIGHTS®
www.fairytalefights.com
16
www.pegi.info
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
PC DVD ROM
PLAYLOGIC
Fairytale Fights© 2009 Playlogic International N.V. All rights reserved. Developed by Playlogic Game Factory. Published by Playlogic International N.V. Playlogic is a registered trademark of Playlogic International N.V.
All other trademarks are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.
"PlayStation", "PS3" and "●" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.





Plataformas oscilantes a granel: acostúmbrate a tener bien planeada tu estrategia antes de saltar al vacío.





19,95 €





El mago puede crear en cualquier punto del escenario cubos que accionarán plataformas o pondrán poleas en marcha.

Test

TRINE

En estos tiempos de entornos de alta tecnología y artillería pesada, es un placer toparse con juegos como ***Trine***, que propone una ambientación para su historia que parecía relegada en exclusiva al género de dragones y mazmorras por excelencia: el *RPG* y sus derivados. ***Trine***, sin embargo, es un juego de plataformas, acción y *puzzles*, de excelente acabado gráfico y mecánica 2D, que nos lanza a un mundo inhóspito y de fantasía con sus tesoros ocultos, sus magos y sus hechizos. Y sus esqueletos reanimados, por supuesto.

El jugador controla a un trío de héroes de dispares habilidades: un mago que puede crear y levitar cajas, un guerrero especialmente dotado para el combate y una ladrona armada con un arco y que posee un garfio con cuerda que le permitirá acceder a zonas aparentemente inaccesibles. Juntos tendrán que abrirse paso por mazmorras y catacumbas, combinando sus habilidades con un estilo de juego que recuerda, a grandes rasgos, al de clásicos como *The Lost Vikings*, pero con una interesante salvedad: en ***Trine*** hay abundancia de *puzzles* basados en la gravedad de los objetos. Así, trampolines, resortes, balanzas y balancines le dan a este juego de **Frozenbyte** un toque único que encaja perfectamente con su atmósfera de cuento.



Género
Acción / puzzle
Compañía
Nobilis
Desarrollador
Frozenbyte
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano

EVALUACIÓN

A pesar de su brevedad (sólo cuatro mundos), el preciosismo gráfico de los decorados y ciertos toques de RPG, que permiten mejorar las habilidades de los personajes, hacen de Trine una de las apuestas más interesantes de la PS Store.

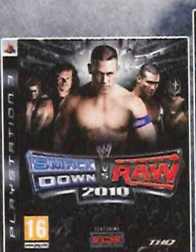
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
9,0	8,0	8,4	7,0	-	8,4

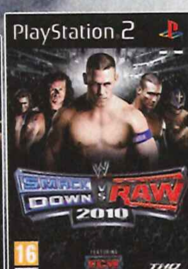
Los fondos en 3D contrastan con la interesante mecánica plataformera.

El juego permite un cooperativo para tres personas, pero sólo en modo local.

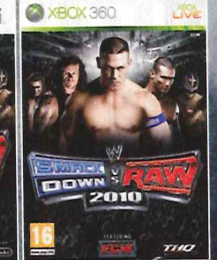
AHORA ES TU MUNDO

23.10.2010







Resérvalo en

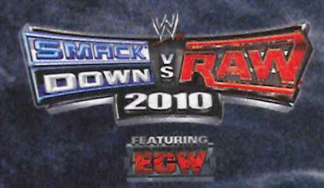
GAME

Tu especialista en videojuegos

TU SUPERESTRELLA. TUS MOVIMIENTOS. TU HISTORIA.









www.thq-games.es

*Terms & Conditions: 1. Code in-pack to access downloadable content. 2. Internet access required. 3. Downloadable content will be available on Xbox Live and PlayStation Network after 90 days post release of Smackdown vs Raw 2010 in the UK. 4. Available whilst stocks last.

All WWE programming, talent names, images, likenesses, slogans, wrestling moves, trademarks, logos and copyrights are the exclusive property of World Wrestling Entertainment, Inc. and its subsidiaries. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners.

by THQ/JAKKS Pacific, LLC. JAKKS Pacific and the JAKKS Pacific logo are trademarks of JAKKS Pacific, Inc. Developed by YUKE'S Co., Ltd. YUKE'S Co., Ltd. and its logo are trademarks and/or registered trademarks of YUKE'S Co., Ltd. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.



NO AL RETRO POR TU CULPA

John Koller, director de marketing de **Sony**, hizo unas polémicas declaraciones hace unas semanas acerca de la retrocompatibilidad de **PS3** con **PS2**, definitivamente desterrada del sistema al no contar el modelo *Slim* con ella: «*la mayoría de los consumidores no compran una PS3 para jugar a los juegos de PS2*». Efecto: rasgar de vestiduras, *fans* clamando al cielo... la

«Es definitivo: nada de retro-compatibilidad»

cuestión, curiosamente, es que Keller tiene razón. Afrontémoslo: la mayoría de la gente quiere jugar a juegos de **PS3**, considera los de **PS2** como productos caducos, pero eso no es culpa de **Sony**. Es culpa de todos. Vuestra y nuestra.

Es culpa de la industria por basar su funcionamiento en vender la novedad constante. Es culpa de la prensa por jugar a lo mismo, con su frenético ritmo de exclusivas, *previews* y *reviews* divididas en ocho fragmentos. Y es culpa del público por premiar con su dinero a la ultimísima novedad... aunque sea idéntica a la ultimísima novedad de la temporada pasada.

Así que, eh, por la parte que me toca... lo siento.

EL PROBLEMA DEL HIPERREALISMO

Los gráficos de última generación visitan el Valle Inquietante

«Valle Inquietante» es la exótica e inexacta traducción de *Uncanny Valley*, un fenómeno completamente actual que, aunque ya existía en otros medios, es por culpa del juego ***Heavy Rain*** que vamos a oír hablar de él con más frecuencia.
¿Pero, qué es el Valle Inquietante? Se denomina así a un principio de robótica relacionado con las respuestas emocionales de los humanos hacia los robots y otras imitaciones, tangibles o no, del físico y el comportamiento de las personas. Dice este principio que la respuesta de un humano hacia una imitación es positiva hasta llegar a un punto en el que esa imitación es demasiado perfecta, y entonces la reacción del humano es de repulsa. Si la imitación sigue mejorando y llega a ser completamente realista, vuelve la empatía. El problema está en esa curva (ese «valle» en la gráfica del fenómeno) en la que la imitación no es del todo realista. Un ejemplo clarísimo: esos robots ultraperfectos que veis en las noticias, con piel porosa y cabellos reales, pero movimientos torpes... ¿no os resultan inquietantes? Otro ejemplo cercano: la película de *Final Fantasy, La Fuerza Interior*. Se habló mucho del hiperrealismo de personajes, matices, iluminación, piel y pelo, pero... ¿a que eran tétricos de algún modo inexplicable? Eso es porque visualmente eran imitaciones perfectas, pero no lo eran en los gestos.

Ese es el Valle Inquietante, y es un obstáculo que tendrá que esquivar ***Heavy Rain***. Se está hablando mucho de los esfuerzos de los grafistas por rozar el hiperrealismo, pero sin duda tendrán que vigilar los gestos, los movimientos y el lenguaje corporal de los personajes aparte de las texturas, o los responsables del juego se toparán con un inquietante valle muy complicado de sortear.

Try again

Desempolva tus clásicos de PS3, PS2 y PSone, y pulsa Start de nuevo. Recuperamos los clásicos olvidados de Sony.

COLEGIALAS EN PELIGRO



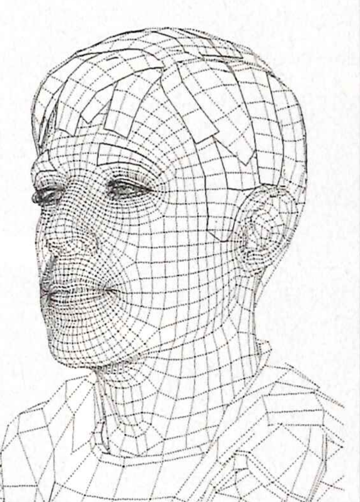
Ahora que *Resident Evil* se ha convertido, casi definitivamente, en una serie de acción e infectados, muy lejos del tenebroso ambiente gótico de la primera entrega (una sofisticación, en el fondo, de la clásica trama de «casa encantada»), no está de más recuperar una sección del género de las aventuras terroríficas del que las primeras entregas de la serie de **Capcom** bebieron sin pudor. Pero debido a sus turbadores vericuetos argumentales y a las asfixiantes limitaciones que imponían al espectador, esta sección no llegó a tener el éxito de los *Resident Evil*.

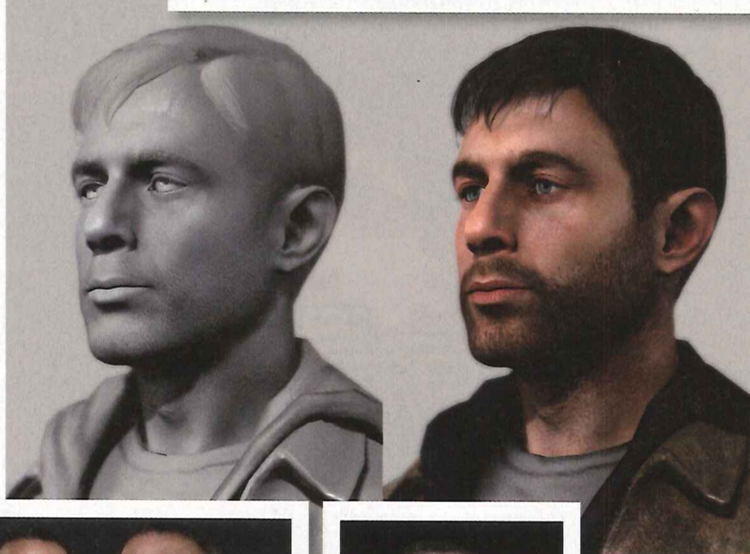
Se trata de los juegos de colegialas en apuros, púberes japonesas deambulando indefensas por entornos de tipo gótico (mansiones, castillos, residencias para señoritas) perseguidas por gigantones babeantes o psicópatas armados de tijeras de tamaño XXL. Son juegos de exploración y *puzzles* donde las chicas no pueden combatir a sus perseguidores, lo que lleva a una tensión constante no siempre agradable para un





Los diseños de decorados de Heavy Rain, a pesar de estar inspirados en las ficciones del cine y la literatura policíacas, intentan transmitir el mismo realismo en la iluminación y el nivel de detalles que el diseño de personajes.

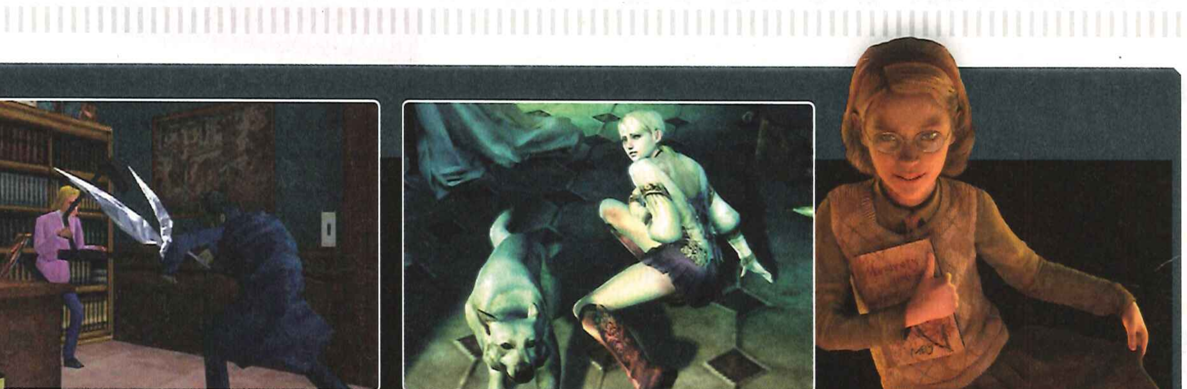








La compleja labor de creación de personajes a partir de actores reales es una decisión creativa arriesgada. Sin duda, se alcanza más realismo, pero nos acerca sin remisión al maldito Valle Inquietante.





jugador acostumbrado a solucionar sus problemas a tiros. El clasicazo del género es ***Clock Tower*** para Super Nintendo, inspirado en el cine de Dario Argento, que vio el nacimiento del icónico *Scissorman* y que tuvo dos continuaciones, una en **PSone** y otra en **PS2**. Los más aguerridos deberán buscar ***D***, una barbaridad para **PSone** que tuvo secuela sólo para Dreamcast. Y para completar una buena sesión de pantorrillas y arañazos, rastread los más recientes y turbios ***Haunting Ground*** (que iba a ser una secuela de ***Clock Tower*** en principio) y ***Rule Of Rose***, ambos para **PS2**. Buena huida... y aguantad la respiración.

Línea alterna

ICYCLE

Nadie dijo que el fin del mundo iba a ser un escenario fácil. Pero... ¿y si tienes que recorrerlo desnudo y en bici?



El fin del mundo nos vuelve a pillar en bragas. Bueno, ni eso. En pelota picada. Tras una devastadora glaciación (observa los restos de la Humanidad en los parajes árticos que tendrás que recorrer: la Estatua de la Libertad, vehículos, señales de tráfico...) sólo queda con vida un ridículo hombrecito y una bicicleta con la que intentará atravesar tundras y glaciares.

Icycle es un juego de reflejos y memoria, muy breve pero muy puñetero, con una personalísima estética de *collage* y un delicioso empleo de los efectos sonoros y el humor *naïf*, pero que no descuida la ambientación desoladora e inquietante que la situación requiere. Un regalazo en *flash* de los prometedores mostrencos de **Damp Gnat**, de quienes queremos más juegos... ¡a la voz de ya!

Juégalo en *www.dampgnat.com/icycle*



Los **últimos lanzamientos** y las noticias más importantes del **PAÍS DEL SOL NACIENTE**



TOKYO GAME SHOW

FINAL FANTASY XIII

PS3

PROBAMOS LA DEMO

EL RPG MÁS FAMOSO ADAPTARÁ SUS BASES AL NIVEL DE TU PLAYSTATION 3

A LA VENTA PRIMAVERA 2010

Por fin tuvimos la oportunidad de poner las manos sobre ***Final Fantasy XIII*** durante el **Tokyo Game Show**. Se trataba de una pequeña *demo* de apenas diez minutos de duración en la cual Lightning, la protagonista del juego, debía llegar hasta una tubería del alcantarillado pasando por una base repleta de enemigos. La presencia de tantos soldados merodeando nos vino como anillo al dedo para comprobar cómo funciona el sistema de combate de ***Final Fantasy XIII***. Se trata de un sistema por turnos mucho más dinámico de lo habitual, en el que las barras de acción se rellenan rápidamente y el menú de elegir comandos se abre cada pocos segundos. Además, la vivacidad de unos héroes en constante movimiento mediante el uso de fenomenales animaciones hacen que los combates casi parezcan ocurrir en tiempo real.

La *demo* también nos permitió observar la belleza global de un título del que se espera mucho. El altísimo grado de detalle de sus escenarios, el hábil uso del color que se destila en cada escena que observamos, el realismo de sus personajes y sus efectos especiales terminaron de encandilarnos.



El juego en sí es un deleite para los ojos, pero es en las escenas cinemáticas sobre todo, donde se desata su gran belleza.



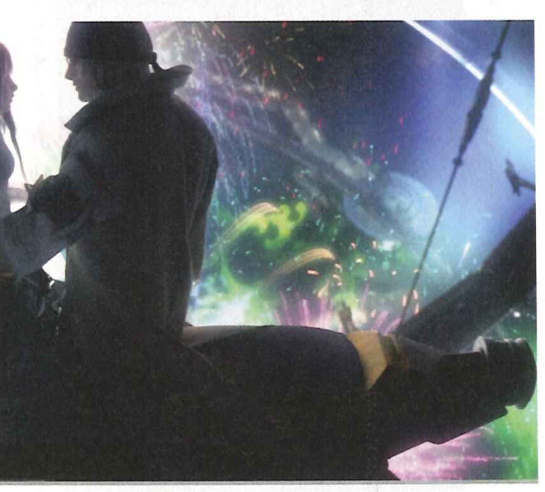


INVOCA QUE HAY POCA. Como es tradicional en la serie Final Fantasy, nuestros personajes podrán invocar poderosos seres para que luchen a nuestro lado. Algunos de ellos tienen un tamaño y diseño alucinantes.



Los combates en FF XIII son muy dinámicos visualmente y muestran gran cantidad de logrados efectos especiales.







La infiltración volverá a ser la seña de identidad de este nuevo Metal Gear. Al igual que en PS3 tendremos barra de camuflaje.

PSP

METAL GEAR
PEACE WALKER

EL METAL GEAR QUE SIEMPRE SOÑASTE JUGAR EN UNA CONSOLA PORTÁTIL

Konami tuvo la gran idea de habilitar un *stand* en el **Tokyo Game Show** para que quien quisiera se pudiese descargar a su propia **PSP** la *demo* de este nuevo *Metal Gear*. Lo que más llama la atención es su sistema de control, pues a Snake no se le maneja con el *stick* sino con los cuatro botones de la derecha, dejando la cruceta para acciones como agacharse o atacar. Pero temas del control al margen, se trata de un título con una pinta estupenda que recuerda, por estilo y ambientación a *Metal Gear Solid 3*. Desde luego, técnicamente no tiene mucho que envidiar a aquél y es que lo que hemos visto luce como prácticamente nada que hayamos probado en **PSP**.





PSP ESTARÁ A LA ALTURA. El apartado gráfico de MG Peace Walker raya a gran altura como se puede apreciar en estas pantallas. De lo mejorcito que veremos en PSP.

PS3

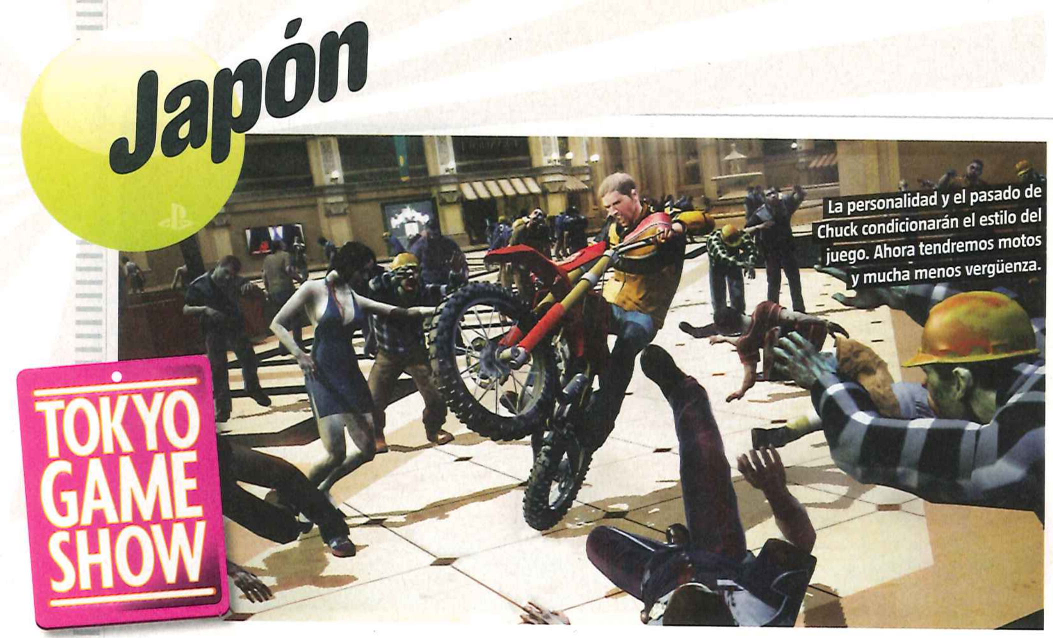
LOST PLANET 2

EL PLANETA PERDIDO DE CAPCOM TAMBIÉN EVOLUCIONA

Dentro de esta generación de consolas en la que estamos inmersos, *Lost Planet* fue uno de los primeros en aparecer, y por lo tanto, es uno de los que más ha sufrido con el paso del tiempo. Esta secuela ha ganado en calidad técnica y en espectacularidad, mostrando ahora unos monstruos de proporciones gigantescas y unas situaciones de acción desbordantes. Lo que más nos gustó durante el tiempo que lo probamos fue su nuevo multijugador, mucho más variado y divertido que el del *Lost Planet* original.



LA UNIÓN HACE LA FUERZA. Para acabar con monstruos tan temibles y terroríficos como esta criatura, tendremos que cooperar con otros jugadores en modo On-line.



La personalidad y el pasado de Chuck condicionarán el estilo del juego. Ahora tendremos motos y mucha menos vergüenza.

DEAD RISING 2

UN MONTÓN DE ZOMBIS PARA TU TERROR Y DISFRUTE

Dead Rising debutará en **PS3** directamente con la segunda parte. Para enseñárnoslo, **Capcom** organizó un gran evento en Shibuya, uno de los barrios con más vida nocturna de Tokio, donde su productor, Keiji Inafune nos mostró de primera mano los secretos de este divertidísimo juego en el que todo vale para masacrar hordas de zombis.

En esta ocasión, el protagonista de la historia va a ser Chuck Green, un gran campeón de *motocross*, aunque la novedad importante de ***Dead Rising 2***, y lo que el propio Inafune quiso mostrarnos, es su nuevo y divertido modo multijugador. En él, un total de hasta cuatro jugadores participarán en una especie de concurso televisivo donde el reto es acabar con los zombis, con todo lo que los organizadores pongan a nuestra disposición, algo que puede variar entre cosas tan dispares como una bola de hámster para aplastarlos o una moto para descargar adrenalina a base de atropellar no muertos. ¡Esto promete!





CHUPAS Y JEVAS LIGERITAS. El multijugador de Dead Rising 2 se pudo probar en un torneo que tenía como premio esta cazadora, la misma que lleva Chuck Green en el juego.



PS3





BAYONETTA

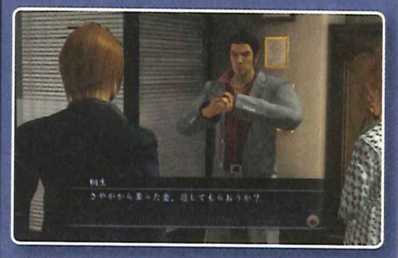
ACCIÓN, DISPAROS, DEMONIOS, HUMOR Y UN TOQUE DE EROTISMO

Ya va quedando menos para que este título de acción, diseñado por el creador de *Devil May Cry* vea la luz. En el **Tokyo Game Show** pudimos ver más del que será uno de los juegos más frenéticos y espectaculares que podremos jugar en nuestra **PS3** durante el próximo año. Lo que más nos ha gustado hasta el momento es su amplio abanico de *combos* y ataques, que van desde disparar armas de fuego con brazos y piernas hasta utilizar katanas, o realizar hechizos y espectaculares ataques finales.

LO QUE TARDAREMOS EN VER

YAKUZA 4

Hay que ver, nosotros no sabemos todavía si llegaremos a catar la tercera parte y en Japón ya esperan la cuarta. Las imágenes que vimos en la feria hacen que nos mordamos las uñas por el realismo y madurez que mostraban.





WHITE KNIGHT CHRONICLES 2

Pasa lo mismo que con la saga Yakuza. La segunda parte ya está en producción y aquí todavía no hemos visto la primera. Esperemos hacerlo pronto, que aún andamos algo faltos de buen rol japonés en nuestra PlayStation 3.

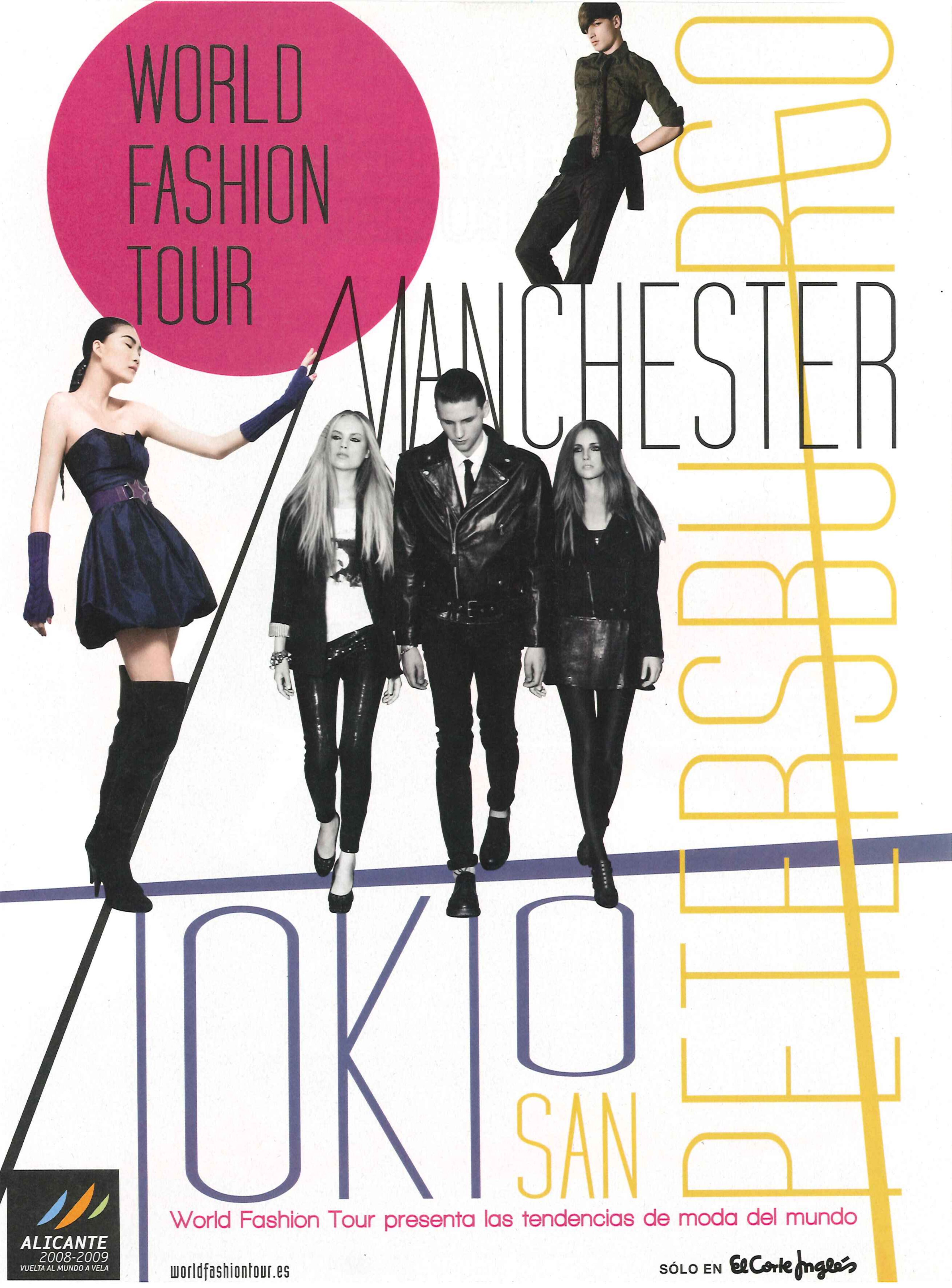


RESONANCE OF FATE

Aquí parece que las noticias son algo mejores, pues se espera que podamos ver por nuestras tierras este RPG de tri-Ace en la primavera de 2010. En Japón lo recibirán a finales de este año bajo el nombre de End Of Eternity.



POR EDGAR & CÍA


WORLD FASHION TOUR
MANCHESTER
TOKIO
SAN PETERSBURGO
World Fashion Tour presenta las tendencias de moda del mundo
ALICANTE
2008-2009
VUELTA AL MUNDO A VELA
worldfashiontour.es
SÓLO EN El Corte Inglés



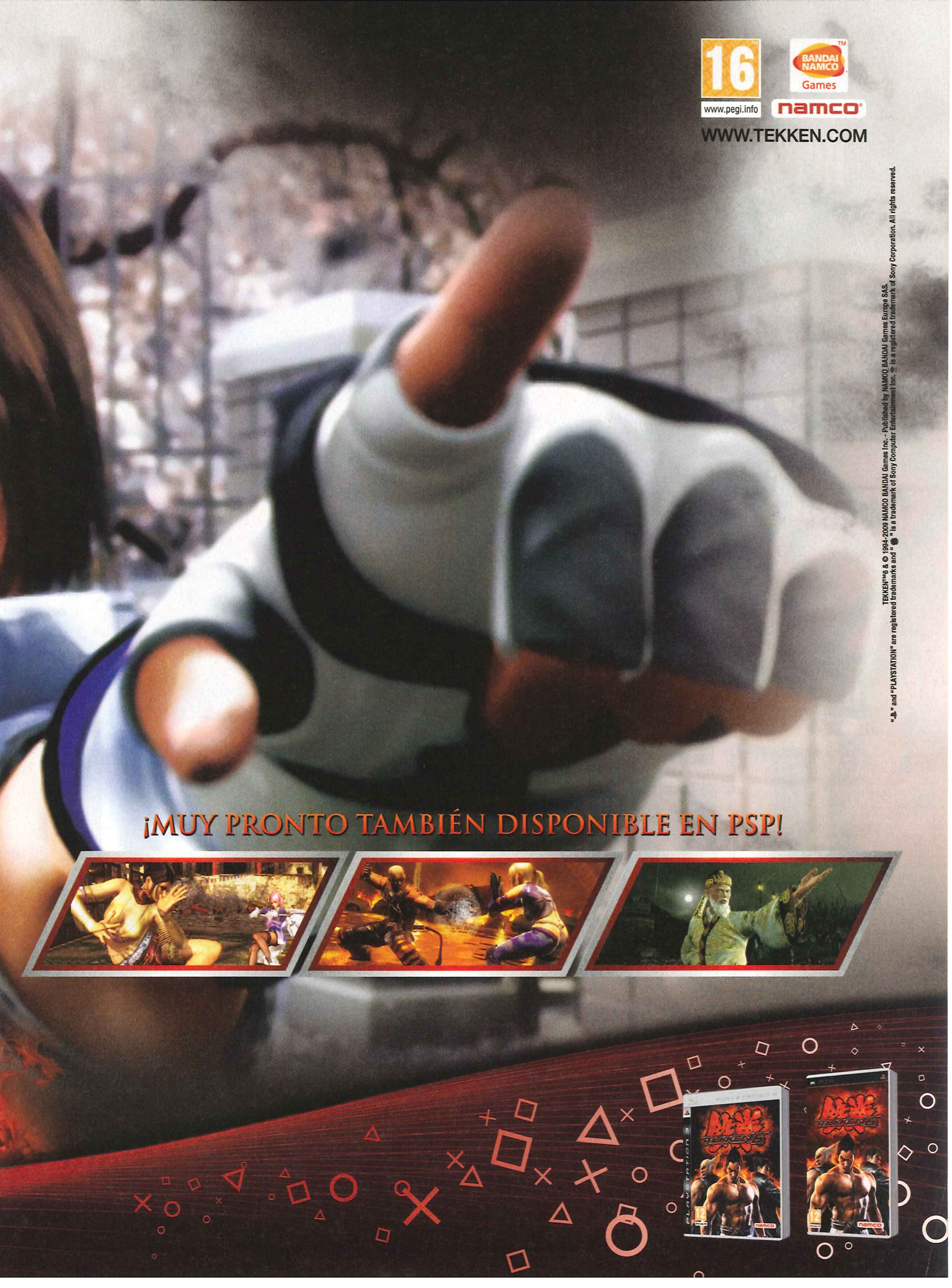
¡SIEMPRE HAY UNA RAZÓN PARA LUCHAR!



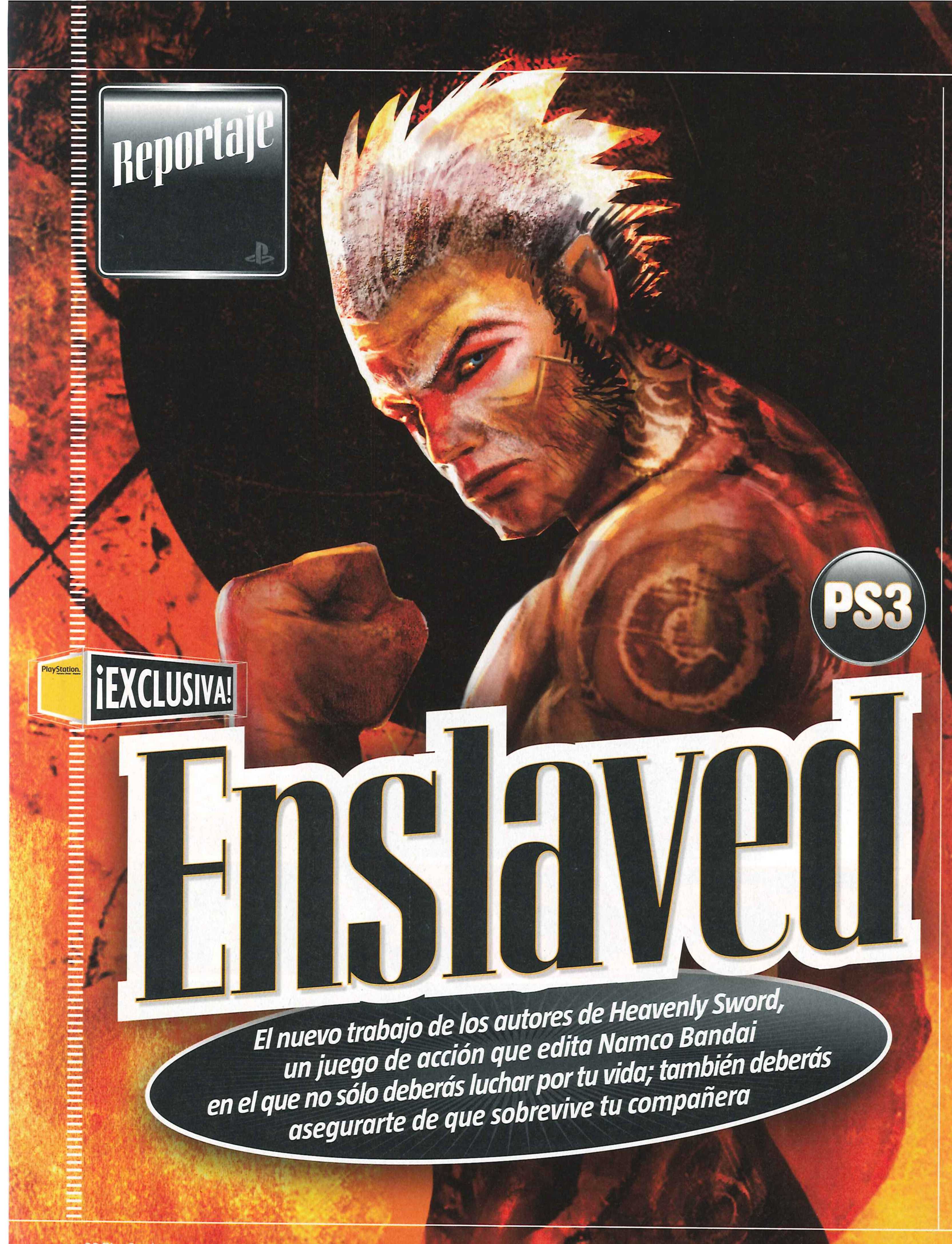
- GRÁFICOS EN ALTA DEFINICIÓN Y ANIMACIONES 3D
- MÁS DE 40 LUCHADORES ÚNICOS Y ARTES MARCIALES
- COMPITE Y COMBATE ONLINE
- NUEVO MODO DE JUEGO DE ACCIÓN
- POSIBILIDADES INFINITAS DE PERSONALIZAR TU PERSONAJE
- ENTORNOS DINÁMICOS INTERACTIVOS Y DESTRUIBLES







16
www.pegi.info
BANDAI NAMCO Games
namco
WWW.TEKKEN.COM
TEKKEN™6 & © 1994-2009 NAMCO BANDAI Games Inc. - Published by NAMCO BANDAI Games Europe SAS.
"PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.
¡MUY PRONTO TAMBIÉN DISPONIBLE EN PSP!



Enslaved

El nuevo trabajo de los autores de Heavenly Sword, un juego de acción que edita Namco Bandai en el que no sólo deberás luchar por tu vida; también deberás asegurarte de que sobrevive tu compañera



Trip irá casi siempre a la espalda de Monkey. Es la mejor forma de que no le suceda nada.

TRIP, LA MENTE

Trip es una experta en *hackear* máquinas e idear soluciones. Para la captura de movimientos se ha utilizado a la actriz Lindsey Shaw. Puede que la mente del personaje sea espectacular, pero el resto del cuerpo no se queda atrás.

No controlarás a Trip directamente, pero la intención de Ninja Theory es que te sientas unido a ella, que te diviertas a la vez que sientes emociones que hagan el juego memorable.

Todo empezó con una gran crisis económica a la que siguieron graves pandemias. En las Guerras mundiales IV y V se emplearon armas biológicas que degradaron la calidad medioambiental del planeta y se construyeron robots que sustituyeron a los soldados humanos. A mediados del siglo XXII empieza el principio del fin para la Humanidad. Así cuenta la historia de ***Enslaved*** (el título es provisional) Tameem Antoniades, jefe de diseño de **Ninja Theory**. Junto a él está el resto del triunvirato *ninja*: Nina Kristensen, jefe de Desarrollo y Mike Ball, jefe Técnico. Estamos en Cambridge, sede del estudio que con sólo dos títulos en el mercado *(Kung Fu Chaos* y *Heavenly Sword)* es capaz de levantar gran expectación entre los jugadores de todo el mundo ante su nuevo juego, que será producido por Namco Bandai.

Tras la introducción apocalíptica, Antoniades nos transporta hasta el año 2200 cuando casi no quedan seres humanos, y los pocos que hay viven en pequeñas comunidades aisladas. Los robots que se diseñaron para luchar siguen activos y eliminan cualquier intento humano de retomar el control.

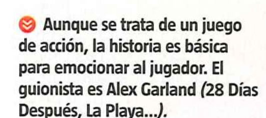
En ese ambiente vive Monkey, el protagonista, un personaje inspirado en la leyenda china del rey mono (en la que también se basan la serie *Bola De Dragón* y la película *El Reino Prohibido)*. Monkey es puro músculo, «una especie de Rambo» lo define Antoniades, acostumbrado a solucionar todo por la »







Monkey tiene una fuerza sobrehumana con sus manos, pero utilizará varias armas, tanto de fuego como un bastón del que poco se sabe aún.



Aunque se trata de un juego de acción, la historia es básica para emocionar al jugador. El guionista es Alex Garland *(28 Días Después, La Playa...)*.









TRES NINJAS VALIENTES

De izquierda a derecha, los fundadores **de Ninja Theory:** Tameem Antoniades, Nina Kristensen y Mike Ball. Kung Fu Chaos les dio a conocer y Heavenly Sword, fama mundial. Dice Nina que su historia «ha sido como una montaña rusa, pero merece la pena ser independiente».

«Si yo muero, tú mueres» sentencia Trip en un vídeo

vía rápida. Lo que se define también como una «mula parda».

Monkey es capturado por una nave esclavista que se lleva a los seres humanos y nunca más se sabe de ellos.

LA BESTIA ESCLAVIZADA

En la misma nave está atrapada Trip, una jovencita con una mente despierta, capaz de modificar las máquinas mecánicas y reprogramar los robots. Trip es cerebral e ingeniosa. Con sus habilidades logra escapar de la nave y con ella se va Monkey. Caen sobre Nueva York y él pierde el conocimiento. Al despertar, lleva una corona metálica en la frente. Trip le dice que debe ayudarla a volver con su comunidad. Él descubre que la banda de metal contiene un mecanismo que le causa un dolor insoportable si ataca a Trip o a ella le sucede algo. Está esclavizado por ella: «si yo muero, tú mueres» sentencia Trip en un vídeo.

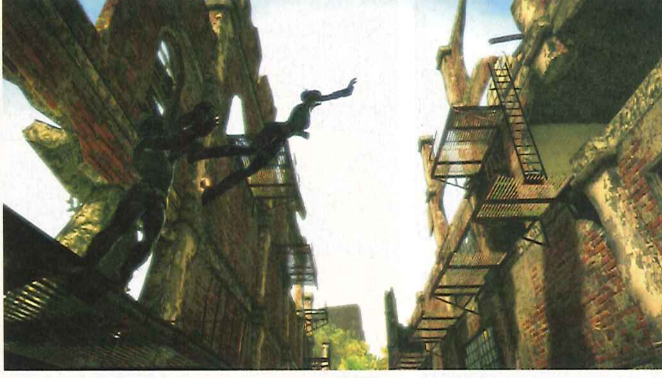
Así unen sus destinos los dos protagonistas. Siempre que sea posible Trip viajará subida a la espalda de Monkey, un recurso que ya se ha visto en películas tan dispares como *Mad Max: Más Allá De La Cúpula del Trueno, Un Mundo A Su Medida* o *La Balada De Narayama*.

Monkey puede dar a Trip órdenes sencillas como «espera» o «sígueme» y tiene un escudo que la protege cuando está sobre su espalda. Trip puede repeler momentáneamente a los enemigos para que a Monkey le dé tiempo a llegar hasta ella y salvarla cuando la ataquen, aunque ese escudo tarda en recargarse.

Pese a la fuerza física de su protagonista, ***Enslaved*** no consiste en avanzar a tumba abierta, porque los robots tienen un armamento potente. En la *demo*



Monkey debe ayudar a Trip o la corona le causará dolor hasta hacer que le estalle la cabeza.

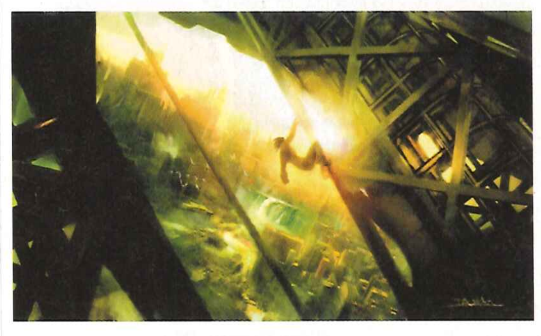




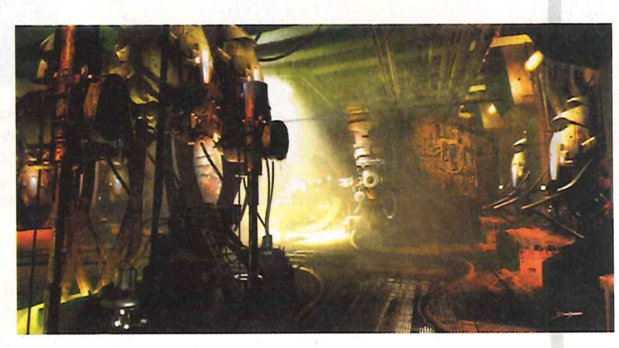


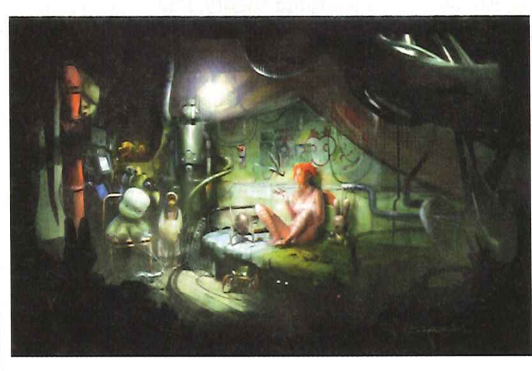
LA MANZANA SALVAJE

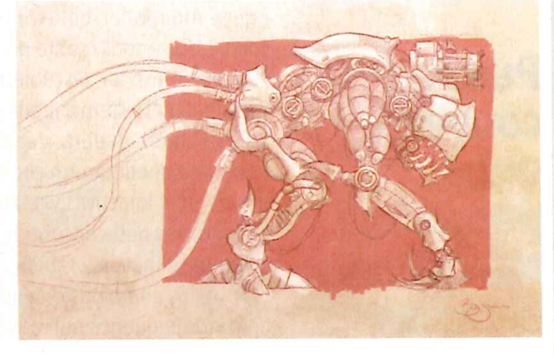
Monkey y Trip se moverán durante parte del juego por lo que actualmente es Nueva York, que en el futuro estará tomada por la naturaleza. La ciudad será reconocible para nosotros, pero esos lugares serán extraños para ellos y se preguntarán cómo vivíamos.

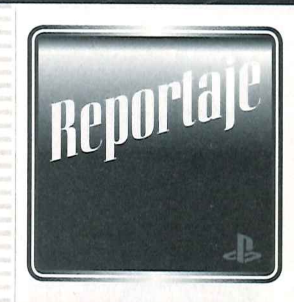






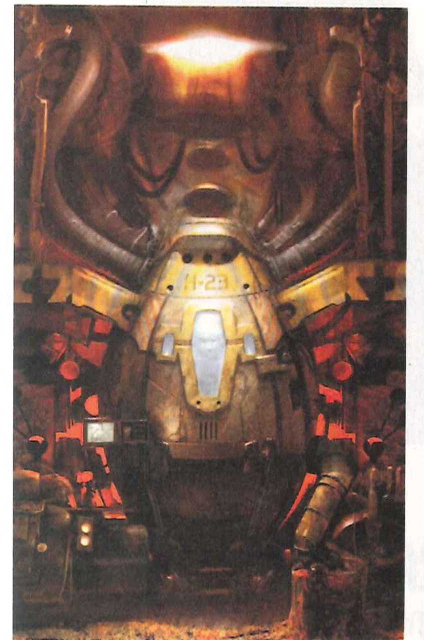


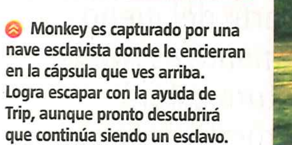






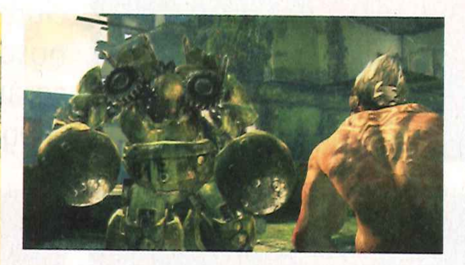
Enslaved utiliza Unreal Engine, pero se han personalizado las herramientas de iluminación y utiliza una paleta vibrante.





Monkey es capturado por una nave esclavista donde le encierran en la cápsula que ves arriba. Logra escapar con la ayuda de Trip, aunque pronto descubrirá que continúa siendo un esclavo.





Para proteger a Trip no es recomendable ir siempre por las bravas. Enslaved requiere acción táctica en la que debes observar dónde están los enemigos para ver la mejor estrategia de ataque, siempre sin olvidar que debes defender a Trip a costa de tu vida.

ANIMACIÓN. Guy Midgley (en la imagen), *ninja* jefe de Animación, nos mostró los diseños de Monkey. Como no podía ser menos, los andares del protagonista son simiescos. Ayuda a darle ese aspecto de primate el movimiento, parecido al de un rabo, del ceñidor que lleva.





MOTION CAPTURE. Para las escenas de interpretación se usaron los movimientos del actor especializado Andy Serkis (Gollum). Stuart Adcock (en la foto), *ninja* director técnico de Arte, explica que detectaron 90 puntos de la cara, incluidos los músculos de los ojos.

SONIDOS METÁLICOS. La impactante música es de Nitin Sawhney, que ya trabajó en Heavenly Sword. Tom Colvin, *ninja* jefe de Sonido (en la foto), nos mostró cómo lograron los efectos sonoros de los robots lanzando objetos metálicos sobre planchas también metálicas.



Puedes convertir unos pequeños robots en bombas

que nos enseña Antoniades utilizamos una libélula-robot modificada por Trip para ver dónde están los enemigos que se interponen entre nosotros y la salida. Un símbolo sobre un androide indica que Trip ha descubierto que tiene un fallo en el sistema: podemos arrebatarle la ametralladora. Cada enemigo tiene a su alrededor un círculo; cuando entras en él lo activas y te ataca, así que Monkey debe encontrar la forma de evitarlos, o moverse rápido.

Entre los enemigos que hemos visto, hay unos pequeños que puedes convertir en bombas arrojadizas y una mole de acero con unas pesadas bolas en cada extremidad. Monkey acaba con este último con un *takedown* en el que le arranca lo que sería la columna vertebral.

JUEGOS QUE CONMUEVAN

Hasta aquí ***Enslaved*** sería un juego prometedor, pero **Ninja Theory** quiere algo más. El personaje de Khai llegó al corazón de muchos jugadores de *Heavenly Sword;* la interpretación, la historia, la estética... todo iba encaminado a dotar de sentimientos al juego. El estudio aprendió con la experiencia y ahora pretende dar otro paso con Trip.

Para **Ninja Theory, PS3** tiene la calidad necesaria para que los juegos conmuevan a los jugadores con sus historias: «Es importante que cuando termines el juego tengas la sensación de que has aprendido algo. Si te equivocas, habrás cometido un gran error, pero si lo logras tendrás una conexión muy fuerte con un personaje que no existe. Si logramos que el jugador conecte con el personaje será un éxito para mí», dice Antoniades. ¿Será posible hacer juegos con alma?

ASSASSIN'S CREED II™



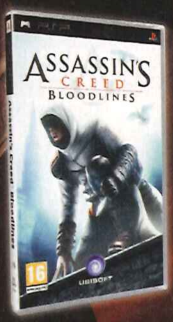
HONRA EL CREDO.

MI CAUSA, VENGAR A MI FAMILIA. MI HALLAZGO,
UNA CONSPIRACIÓN QUE SE ALARGA POR SIGLOS.
SOY EZIO AUDITORE DI FIRENZE. AL IGUAL QUE MIS ANCESTROS,
SOY UN ASSASSIN.



19.11.09

WWW.ASSASSINSCREED.COM



POR PRIMERA VEZ
TAMBIÉN EN PSP.
CONTINÚA LA
AVENTURA DE ALTAIR.













© 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.



TEST

Analizamos tod las novedades

PS3

Género
Beat'em-up
Compañía
Bandai Namco
Desarrollador
Namco
Distribuidor
Bandai Namco
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano - multilenguaje
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (4.611 MB)
P.V.P. Recomendado
69,95 €
tekken.namco.com
16

LO LLEVAN EN LA SANGRE

No lo decimos nosotros, lo dice Jin Kazama en un momento álgido del nuevo modo Campaña: «los miembros de esta familia están destinados a traicionarse y luchar entre sí. Lo llevamos en la sangre».





El origen de Lars Alexandersson, uno de los nuevos luchadores, es toda una incógnita que se desvelará en el modo Campaña.

AZAZEL, EL NUEVO FINAL BOSS. Siguiendo la tónica de jefazos gigantescos de las últimas entregas de la saga, Tekken 6 nos depara un enfrentamiento final contra Azazel, un demonio invocado por Jin y Kazuya.



TEKKEN 6

△ EL TORNEO ◎ DEL PUÑO ⊗ DE HIERRO ◻ DEFINITIVO

El inicio de la saga significó una auténtica revolución en lo que a juegos para consola respecta, al mismo tiempo que convertía a la primera **PlayStation** en el objeto más preciado entre los amantes de los videojuegos, aficionados a la lucha y no iniciados por igual. Desde su aparición en 1996, *Tekken* ha sido el espejo en el que se han mirado todos los *beat'em-up* 3D y se ha convertido en la referencia de cómo adaptar un juego a consola para todas las compañías que operaban tanto en el mercado *arcade* como en el doméstico. ***Tekken 6*** no es ni mucho menos la excepción; la escasa presencia del género en los últimos años no ha servido para quitarnos las ganas de *Tekken* y, al fin, después de dos años en los salones y coincidiendo con «el año de la lucha», en el que han regresado grandes como *Street Fighter* o *King Of Fighters*, ***Tekken 6*** llega a **PS3** para volver a coronarse rey del género en su vertiente tridimensional.

Las claves de **Namco** para convertir a esta nueva entrega en el nuevo paradigma de la lucha poligonal son, sorprendentemente, las de siempre, aunque la potencia de **PS3** sirve de trampolín para que ***Tekken 6*** tenga más y mejor de todo aquello que hizo grande a los anteriores *Tekken*: experiencia idéntica a la recreativa, nuevos modos de juego, prólogos y epílogos para cada personaje, extras de todo tipo y alguna que otra sorpresa de última hora.

La versión doméstica de *Tekken* es una adaptación directa de la última revisión *arcade*, denominada *Bloodline Rebellion*, que junto a un mayor equilibrio entre personajes y nuevos movimientos, incluye dos nuevos luchadores: Lars Alexandersson y Alisa Bosconovitch. Dichas mejoras se unen a las ya introducidas en el »



LA ALTERNATIVA

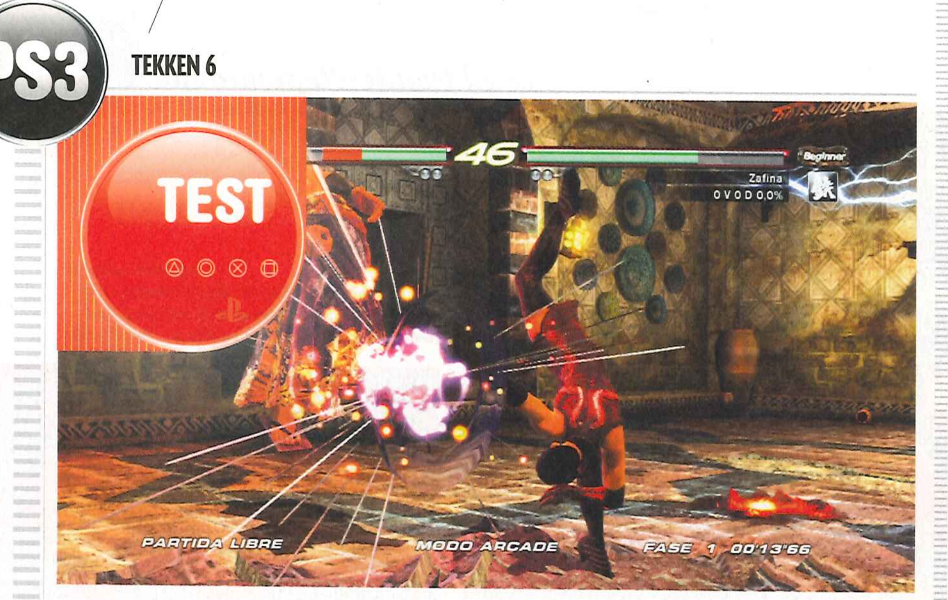
STREET FIGHTER IV. Su jugabilidad 2D y sus grandísimas posibilidades le hacen rival de Tekken.

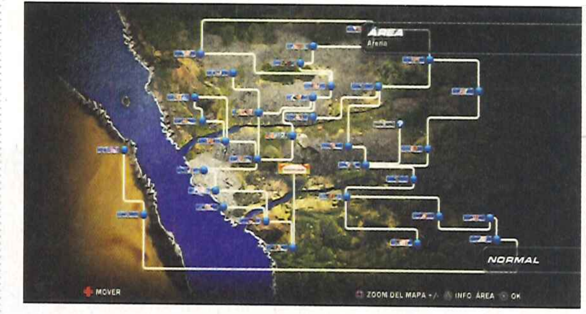






TEST









MODO CAMPAÑA

A través del modo Campaña podrás jugar a una especie de Final Fight 3D, largo y con un buen argumento, en el que podrás conseguir todo tipo de extras, acceder al modo Arena y a objetos para Home.



PERSONALIZACIÓN

Cada pequeño paso en el juego te reportará ciertos beneficios en la «divisa Tekken», que luego podrás intercambiar por todo tipo de accesorios, objetos y prendas para personalizar a cualquiera de los luchadores. Los objetos conseguidos en el modo Campaña poseen características especiales.





ESTA ENTREGA ES LA MÁS COMPLETA Y AMBICIOSA DE TODA LA SAGA TEKKEN

Tekken 6 original, juego que nunca llegamos a ver en nuestro país en su formato *arcade*: nuevo motor gráfico, haciendo uso del potencial de **PlayStation 3** (el sistema *arcade* es muy similar al de la consola de **Sony**); nuevos personajes como Miguel, Bob, Zafina y Leo; mejoras y nuevas incorporaciones en el catálogo de movimientos (con la introducción de *parries*, por ejemplo)... Pero, sin duda, la novedad más importante es el rediseño, partiendo de cero, del motor físico del juego, que hasta *Tekken 5* había ido evolucionando desde la primera entrega. Esto repercute en un mayor equilibrio en los *juggles* y *combos* aéreos, que ahora requerirán más conocimiento de nuestro luchador; su efectividad dependerá mucho de nuestra habilidad, el peso y el tamaño del oponente, y el escenario en el que nos encontremos. Porque, ahora, los escenarios podrán ser ilimitados, con paredes -como en la anterior entrega- e incluso con suelo destructible y, por lo tanto, con dos niveles. Como es de esperar, la caída al nivel inferior puede dar pie a un nuevo *combo* aéreo.

El modo Historia del juego vendrá acompañado, como suele ser habitual en la saga, de imágenes estáticas para mostrar el prólogo de cada personaje y de una pequeña secuencia de vídeo, de diverso contenido (siempre dependiendo del personaje elegido), al completar el juego. En la galería podrás volver a ver todos los prólogos y los epílogos ya mostrados en el juego, así como varios vídeos de introducción y secuencias generadas por el motor gráfico, que son mostradas durante el transcurso del modo Campaña... que resulta ser otra de las grandes sorpresas que **Namco** nos ha preparado para Tekken 6...

En esta nueva entrega de la saga, los escenarios están mucho más vivos que nunca y estarán divididos entre los infinitos, los «acotados» y los que tienen una especie de «planta baja».

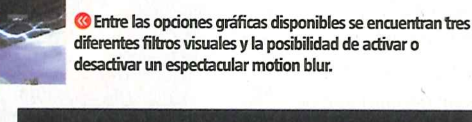
Algunos personajes mantienen su aspecto a través de los años (Bryan) y otros cambian con cada entrega (Yoshimitsu).

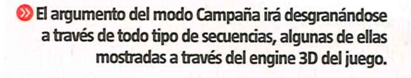
MODOS DE JUEGO

Junto al clásico modo arcade y el original Campaña, Tekken ofrece el típico popurrí de modos de juego, entre los que encontrarás los clásicos Team Battle o Survival y la no tan clásica posibilidad de crear, subir y descargar datos Ghost.






Entre las opciones gráficas disponibles se encuentran tres diferentes filtros visuales y la posibilidad de activar o desactivar un espectacular motion blur.


El argumento del modo Campaña irá desgranándose a través de todo tipo de secuencias, algunas de ellas mostradas a través del engine 3D del juego.

UNA EXPERIENCIA DE LUCHA COMPLETA

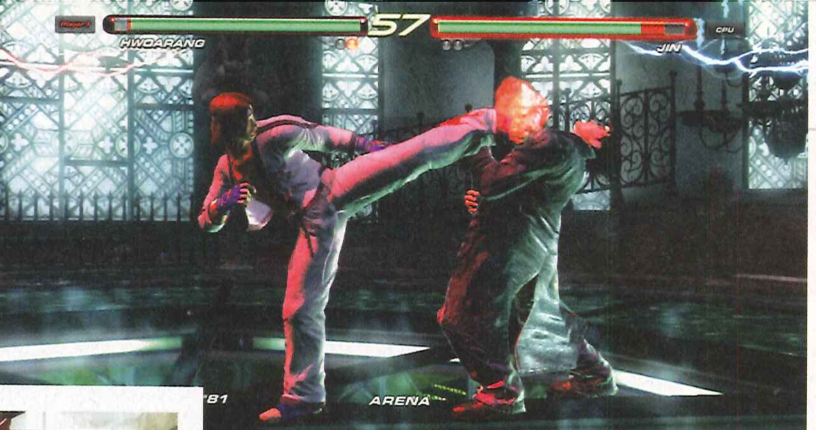
Lejos de concentrar sus esfuerzos únicamente en realizar una fidedigna versión doméstica de la recreativa, **Namco** ha ido mucho más allá con ***Tekken 6***... mucho más que con ninguno de los anteriores títulos de la saga. El juego tiene todos los luchadores de *Tekken* en su versión más detallada, posibilidad de comprar *items*, ropa y complementos para personalizar el aspecto de cada personaje, opciones de todo tipo como activar o desactivar el *motion blur*, tres diferentes filtros de imagen, posibilidad de instalar los datos importantes en el disco duro para acelerar las cargas... Los modos de juego clásicos también estarán ahí (*Survival*, *Time Attack*, *Team Battle*, *Arcade*...) y, junto a ellos, encontraremos uno de los modos más originales que hemos visto en un juego de lucha: Campaña. Al principio, dicho modo parece un extra «fácil», una evolución de los modos *Tekken Force* o *Devil Within* (*Tekken 3* y *Tekken 5*, respectivamente), pero pronto descubriremos que es mucho más que eso. Las posibilidades On-line del juego (de las que hablaremos más adelante) han obligado a **Namco** a mostrar todos los personajes desde el primer momento en que ponemos el juego en la consola, pero únicamente en el modo *arcade* (y On-line, lógicamente). Si lo que quieres es ver prólogos y finales, tendrás que pasar por el escenario Arena, dentro del modo Campaña.

Cada nivel de la Campaña alberga una serie de enemigos «temáticos», grandes cantidades de dinero, que podremos intercambiar por *items* con los que personalizar los personajes; objetos especiales, que al llevarlos nos otorgarán ciertos poderes y, lo más importante de todo, un jefe final que casi siempre es uno de los personajes del juego. Si vences al jefe, podrás avanzar al siguiente escenario »



Roger Huerta, luchador mejicano de la UFC, dará vida a Miguel en la película de Tekken dirigida por Dwight H. Little, actualmente en postproducción. El reparto incluye a Kelly Overton, Gary Daniels, Cung Le, Jon Foo...

TEST





Al comienzo del escenario Arena veremos un prólogo de cada personaje en forma de ilustraciones. Al completarlo, llegará el clásico vídeo CG de calidad.





Durante la fase de bonus del modo arcade nos enfrentaremos a este gigantesco robot llamado Nancy. En uno de los escenarios más avanzados del modo Campaña podrás llegar a manejarlo.



Aunque algunos personajes siguen siendo muy poderosos, el equilibrio en esta nueva entrega es casi total.

» y tendrás la posibilidad de utilizar ese personaje en Arena para ver su historia. Si tenemos en cuenta que *Tekken* -y cualquier otro juego de lucha- pierde bastante en solitario y en cuanto empezamos a ganar a la CPU en los niveles de dificultad superiores, tener a nuestra disposición un modo Historia con un sorprendente argumento y capaz de enganchar a cualquier aficionado a los juegos de tipo *Final Fight* es todo un lujo.

TEKKEN 6 EN PLAYSTATION NETWORK

El modo Campaña no será el único que permite el juego On-line, aunque sí será el que lo haga de una forma más original. Durante el transcurso del mencionado modo y, supuestamente por motivos argumentales, siempre irás acompañado por un segundo personaje (que casi siempre será Alisa) controlado por la CPU; si te conectas a Internet, permitirás que un amigo tome el control de ese segundo jugador, haciendo cooperativo On-line el modo Campaña. Eso sí, todo parece indicar que dicha opción no estará disponible en el lanzamiento del juego, sino poco después y de forma gratuita. La experiencia con la versión descargable de *Tekken 5* ha permitido a **Namco** explotar al máximo las posibilidades de red del juego, que ha incluido elementos como *rankings* On-line, subida y descarga de datos *Ghost* (que podremos poner a prueba de forma Off-line) y elementos para *PlayStation Home,* como salas de juego *versus* y cooperativo, y objetos varios.

Aunque se ha hecho esperar, la saga *Tekken* llega al fin a **PlayStation 3** en lo que podríamos definir como el juego de lucha más completo y ambicioso aparecido jamás para una consola de **Sony**.

TEKKEN 6 PARA PSP LLEGARÁ EN DICIEMBRE



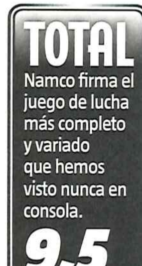
La conversión de Tekken 5: Dark Resurrection a PSP resultó ser una agradable sorpresa, que será superada por la nueva entrega de la saga en su versión portátil. Según sus creadores, será clavada a la recreativa (a excepción de algún detalle gráfico), pero no tendrá modo Campaña.

EVALUACIÓN


Los nuevos personajes, el modo Campaña (largo, entretenido y adictivo), las posibilidades On-line del juego, la personalización...


Si no puedes instalar el juego en el disco duro, prepárate para sufrir las cargas más horribles que hayas visto nunca en un juego de lucha.

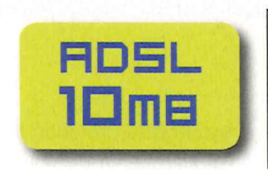
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Algunos diseños están algo desfasados, pero el juego se mueve con una suavidad increíble.	Techno y música tradicional japonesa se vuelven a dar la mano en esta nueva entrega. Nos falta Sanodg.	El motor jugable más evolucionado de la saga se une al compendio de modos de juego más amplio.	Modo Campaña, secretos y desbloqueos, Ghost, personalización, opciones On-line, opciones cooperativas...	Participa en combates en la red, afronta el modo Campaña junto a un amigo, mira los rankings, etc.	Secuencias en Blu-ray y generadas, diversas opciones On-line, instalación en el HDD, opciones gráficas...
9,3	9,3	9,5	9,4	9,4	9,3


TOTAL
Namco firma el juego de lucha más completo y variado que hemos visto nunca en consola.
9,5

ÉCHATE UN FIFA10 ONLINE

© 2009 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, y el logotipo de EA SPORTS son marcas comerciales o marcas registradas de Electronic Arts Inc. en EE UU o en otros países. Todos los derechos reservados. Producto oficial de la FIFA. © El nombre de FIFA y el logo de OLP son marcas registradas protegidas por FIFA. Todos los derechos reservados. Fabricado bajo licencia por Electronic Arts Inc. El logotipo de la Premier League © The Football Association Premier League Limited 1996. El logotipo de la Premier League es una marca comercial de la Football Association Premier League Limited y los logos de la Premier League Club son obras protegidas por derechos de copyright y son marcas comerciales registradas de sus respectivos clubes. Todos se utilizan con el permiso de sus respectivos propietarios. Fabricado con licencia de la Football Association Premier League Limited. La licencia proporcionada por la Football Association Premier League Limited a Electronic Arts no implica ni pretende expresar ningún tipo de acuerdo o colaboración por parte de ningún jugador con este producto. Todas las demás marcas comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios.

Y COMPITE CON TUS AMIGOS EN TU PS3 CON EL ADSL 10 MB DE TELEFÓNICA



29,90€/MES
DURANTE TODO UN AÑO
ROUTER WIFI GRATIS



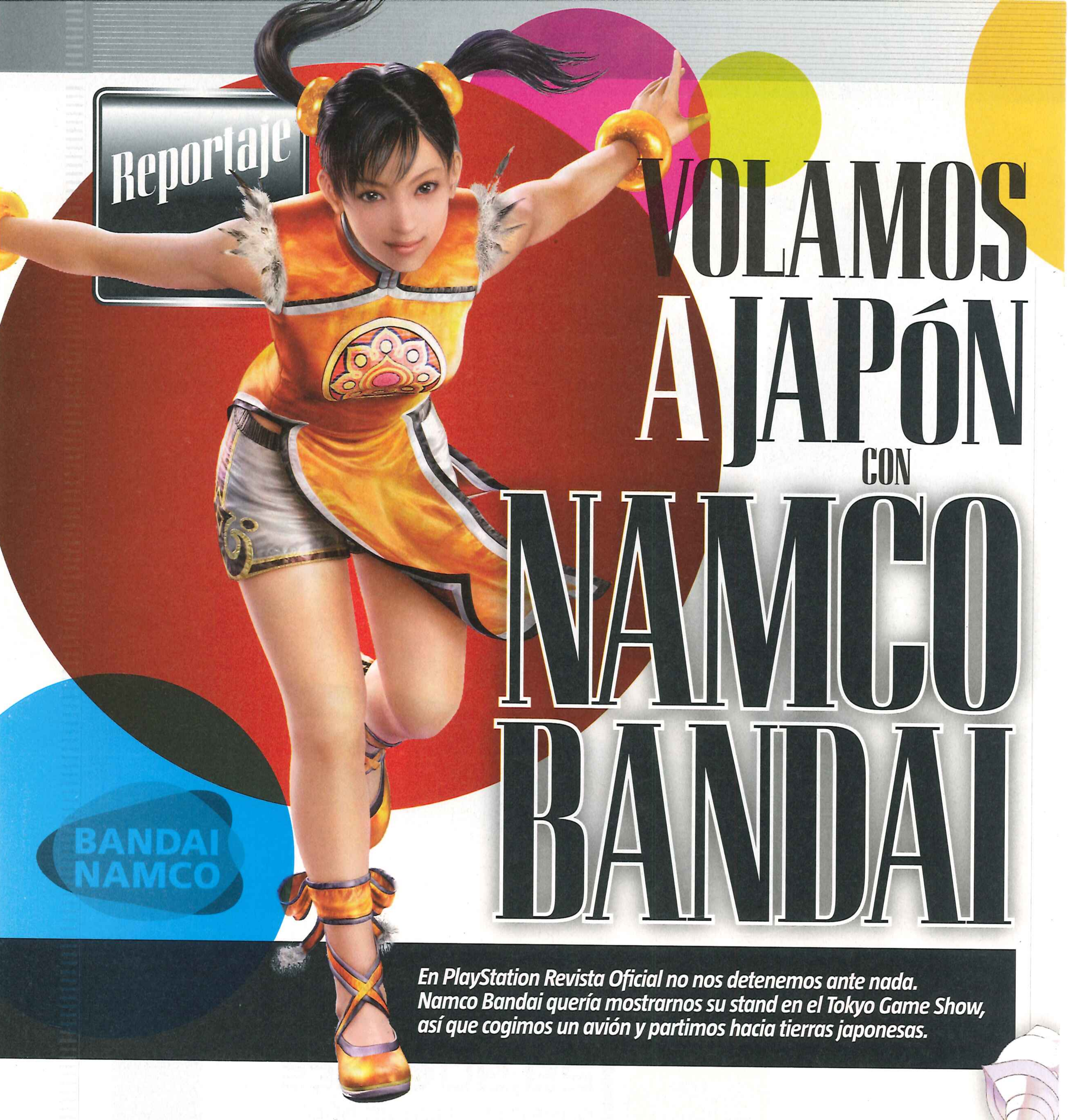
CONTRATA EL ADSL RECOMENDADO POR PS3 EN TELEFONICA.ES/PS3, 1004 O TIENDAS TELEFONICA

Promoción válida del 5/10/2009 al 31/01/2009 para altas nuevas ADSL 10Mb. Precio sin promoción 44,90€/mes. Sujeto a permanencia de 12 meses. Impuestos indirectos no incluidos: Península y Baleares 16% IVA, Canarias IGIC 5%. Consulte cobertura y llamadas aplicables.





"PlayStation" y "PLAYSTATION" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.



VOLAMOS A JAPÓN CON NAMCO BANDAI

En PlayStation Revista Oficial no nos detenemos ante nada. Namco Bandai quería mostrarnos su stand en el Tokyo Game Show, así que cogimos un avión y partimos hacia tierras japonesas.

Nada más entrar al *Makuhari Messe*, el pabellón donde año tras año se celebra el **Tokyo Game Show**, ya se vislumbraba el enorme y colorido *stand* en el que **Namco Bandai** presentaba sus novedades. Su parte frontal estaba dedicada a *Tekken 6*, indiscutible protagonista de la compañía para los próximos meses, mientras que en la zona posterior se encontraban las simpáticas azafatas repartiendo folletos e invitándote a probar los productos que se presentaban mediante sonoros «Irashaimase».

UN POCO DE TODO

En las consolas que había allí expuestas pudimos probar juegos de todo tipo. En primer lugar estuvimos echando un vistazo a la *demo* de *Tales Of Vesperia*, con un *Cel Shading* tan exuberante que podríamos haber estado horas admirando sus contrastes y colorido. Junto a éste había títulos que nosotros ya conocemos pero que los japoneses, por contra siguen aún esperando, como es el caso de *Eat Lead*. Nos gustó mucho *Narutimate Accel 3* de **PSP**, por lo que vimos, el mejor *Naruto* hasta ahora realizado para nuestra consola portátil. Lo interesante de su mecanismo es que los combates se producen entre equipos de dos luchadores que pelean a la vez sobre escenarios »




Este es el stand que Namco Bandai montó en el Tokyo Game Show para presentar sus juegos.

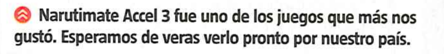











Narutimate Accel 3 fue uno de los juegos que más nos gustó. Esperamos de veras verlo pronto por nuestro país.


Ya sabemos que a los japoneses les gusta todo lo que tenga que ver con cartas. Por ello, Namco Bandai prepara Battle Spirits para PSP.



NOS ZURRAN LOS MORROS EN TEKKEN 6

El viernes al mediodía tuvo lugar un torneo de Tekken 6 exclusivo para la prensa. Lamentablemente la falta de forma física y la adicción a las tabernas pasan factura, y en primera ronda un danés nos enseñó el camino de vuelta a España.



TALES OF VESPERIA

La versión para **PS3** de este *JRPG* hace gala de un imponente *cel shading* y de un festival cromático que no habíamos visto desde *Eternal Sonata*. En la *demo* que probamos, nuestro grupo de personajes se encontraba en un bosque al anochecer donde nos enfrentábamos a multitud de enemigos mediante unos combates frenéticos que nos exigían ser rápidos y ágiles a la hora de elegir comandos. ***Tales Of Vesperia*** ofrecerá muchas horas del mejor rol con personajes de lo más carismáticos, y además los usuarios de la consola de **Sony** estamos de enhorabuena, pues esta edición incluirá algunos extras como son nuevas prendas de ropa para nuestros héroes y algunos complementos adicionales para personalizarlos.





La maestría gráfica de la que hace gala Tales Of Vesperia permite que incluso en situaciones de poca luz la escena mantenga sus tonalidades y sus contrastes sin recurrir a habituales y extraños juegos de iluminación.







Los monstruos de God Eater están muy bien realizados y gozan de una animación envidiable. ¡A cazar se ha dicho!





Los mangas más populares volverán a nuestras consolas

con distintos niveles de profundidad. La idea es que nuestro personaje pelea contra su rival mientras el compañero lo hace con el suyo en otra parte del mapa. Sin embargo cuando queramos pasar de un nivel a otro, o incluso lanzar objetos como *kunais* para ayudar al otro componente de nuestro equipo, podremos hacerlo. Más juegos que estuvimos probando en la feria fueron *Dragon Ball Raging Blast*, del que os ofrecemos una completa *preview* este mes, una nueva entrega de la saga *.Hack* basado en el manga de *Hack//LINK*, y el debut de la serie *Fullmetal Alchemist* en **PSP** con un juego de lucha bastante vistoso en el que estarán presentes todos los poderes y los trucos con la alquimia característicos de los hermanos Elric.

OTRO FENÓMENO DE LA CAZA

En el **Tokyo Game Show** también pudimos ver *God Eater*, la respuesta de **Namco Bandai** al éxito cosechado por juegos como *Monster Hunter*. Este título exclusivo para la portátil de **Sony** nos pone en el papel de cazadores de tremendos monstruos dentro de un contexto futurista muy bien plasmado y con un apartado técnico más que sobresaliente. Ya veremos cuándo podremos disfrutar de todo esto en Europa.

Entrevista con...

Katsuhiro Harada

Producer de Tekken 6



¿Qué crees que diferencia la saga *Tekken* de otros títulos de lucha?
Tekken ofrece un número mayor de personajes jugables que la mayoría de títulos de lucha en el mercado. Además estos personajes tienen *combos* y técnicas mucho más profundas y específicas para cada uno de lo que es habitual. Esto lo hace diferente.

Observamos que en *Tekken 6* han desaparecido los personajes desbloqueables. ¿Por qué?
Los jugadores preferían tener la plantilla completa desde el principio para poder explotar a cada personaje nada más adquirir el juego. Eso fue lo que sacamos en claro a base de consultar mucho *feedback*.

¿Cuál ha sido el principal problema que habéis encontrado a la hora de convertir *Tekken 6* a PSP?
Hacer que *Tekken 6* luciese tan bien en **PSP** como lo hace en una **PS3** ha sido un gran reto en el que ha habido muchas dificultades. La principal, probablemente fue lograr que el juego se moviese con soltura a 60 fps.

¿Cuántos modos de juego incluirá *Tekken 6* para PSP?
De momento hemos incluido los modos típicos de *Tekken*, como son el modo *Arcade*, el Multijugador o el *Survival*. Estamos trabajando también en alguna nueva inclusión, pero de momento no podemos confirmar nada más al respecto.

¿Crees que los japoneses son más receptivos para los juegos de lucha que los occidentales?
Se trata de mercados ciertamente diferentes. En Japón habitualmente suelen funcionar bien estos títulos, pero también hay que tener en cuenta que se trata de un país muy grande. Sin embargo, Europa también responde bien ante los juegos de lucha, y en España, que es vuestro caso, ya notamos hace cuatro años un gran incremento de ventas con *Tekken 5*.


16
www.pegi.info
PlayStation Network
"El mejor juego del año para PlayStation 3"
CAZATESOROS, HAZ TUYA LA HISTORIA
"PlayStation", "PLAYSTATION", "PS3" and "ΔOX□" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. Uncharted 2: El reino de los ladrones is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. ©2009 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Created and developed by Naughty Dog, Inc. All rights reserved.
10/10 "ABSOLUTAMENTE IMPRESCINDIBLE" PlayStation Official Magazine - UK
GOLD AWARD
UNCHARTED 2
EL REINO DE LOS LADRONES
EL JUEGO ES SOLO EL PRINCIPIO
La búsqueda ha comenzado. Derrocha adrenalina en una trepidante carrera contra ladrones, a través de una historia interminable. El enemigo acecha. El peligro te espera. Resuelve un misterio tan grande como su tiempo.
unchartedps3.com
PS3
PlayStation 3
SONY
make.believe


TEST
PS3
UNCHARTED 2
Género
Aventura/ Acción
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Naughty Dog
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
x10
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
69,99 €
www.playstation.es
16
RECOMENDADO
PlayStation
Revista Oficial - España
Oro
DEMO JUGABLE
En PlayStation Store



Aunque parezca mentira, esta imagen no pertenece a una secuencia cinemática. Es totalmente interactiva.

UNCHARTED 2
EL REINO DE LOS LADRONES

UNA CELEBRACIÓN DEL ESPÍRITU DE LOS VIDEOJUEGOS

La vida está compuesta de momentos. No se trata más que de una sucesión de eventos, hechos, o como quieras llamarlos, que se entrelazan para crear eso a lo que llamamos existencia. Cuando uno echa la vista atrás, no ve su pasado como un flujo constante e inalterable, sino más bien recuerda aquellas situaciones que de alguna forma -y no siempre el porqué está claro- merecieron pasar a ese curioso y desordenado almacén que llamamos memoria.

Filosofía barata aparte, lo cierto es que la última producción de los siempre eficientes chicos de **Naughty Dog** se ha convertido (y así lo atestiguan los análisis de todos los medios, especializados o no, del planeta) en el título más espectacularmente redondo del catálogo de **PlayStation 3** y de esta generación de consolas. Y gran parte de esta aclamación popular se debe precisamente a que cuenta con algunas de las secuencias más memorables de la historia de los videojuegos. Durante una de ellas, un helicóptero enemigo persigue incansablemente a nuestros héroes a través de los edificios y azoteas de una ciudad nepalí. Llegados a cierto punto, y atrapados por los enemigos en una planta elevada, el helicóptero en cuestión empieza a disparar sus misiles contra el edificio con el fin de acabar con nuestra existencia. Las explosiones se suceden, la construcción se tambalea, todos los elementos del escenario -incluidos los enemigos que siguen acosándonos a tiro limpio- empiezan a volar por los aires, y la resolución de la situación es tan imposible como espectacular. Tras ella sentirás que necesitas pausar el juego durante unos segundos, recuperar el aliento y asimilar que has sido partícipe de uno de esos momentos que no se repiten muy a menudo (podéis elegir cuáles están a su altura en la historia del entretenimiento lúdico, según vuestros gustos: muerte de Aeris, enfrentamiento contra Liquid, descubrimiento de un propio parricidio, etc).

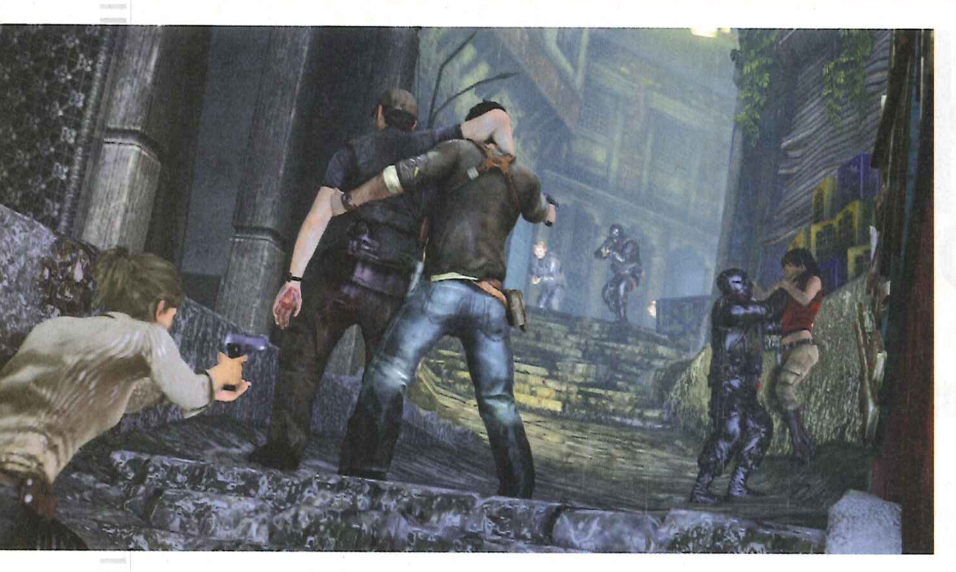
LA ALTERNATIVA

UNCHARTED: E.T.D.D. Ahora en Platinum, se trata de un dignísimo predecesor de Uncharted 2.

EL SHOW DEBE CONTINUAR

Uncharted 2 sabe crear, como ningún otro juego reciente, un conjunto tan equilibrado de elementos que resulta francamente complicado destacar uno sobre el otro. Pero por alguno hay que empezar, así que lo haré por su argumento. Unos meses han pasado desde la resolución de su anterior aventura y, cómo no, un nuevo «trabajito» se le presenta al bueno de Nathan. Como suele ocurrir en estos casos, lo que en principio parecía un encargo sin demasiada trascendencia se acaba convirtiendo en una peligrosa aventura que le enfrentará a un malo malísimo y a sus intenciones de »







Se han aumentado las formas en las que Nathan acaba con los enemigos cada vez que les pilla desprevenidos. Muchas veces estos ataques se convierten en la mejor opción.



El juego cuenta con un amplio catálogo de extras que podrás ir desbloqueando con el dinero que obtengas en los dos modos de juego.

dominar el mundo. La excusa argumental en esta ocasión cambia la mitología de los piratas por la de Marco Polo y sus expediciones. Datos históricos reales se mezclan con fantasía para elaborar una odisea que llevará al jugador desde Estambul a las selvas de Borneo, pasando por Nepal y muchos otros escenarios a lo largo de sus 26 capítulos, que se suceden sin ningún tipo de interrupción (de hecho, la carga inicial es la única que verás en todo el juego).

La historia está magistralmente narrada, y de ello es principal culpable el catálogo de personajes que aparecen en el juego, cada uno dotado de una personalidad atractiva y creíble. Desde el carismático y atractivo Drake a la tozuda Elena, pasando por el socarrón Sully y las nuevas incorporaciones Chloe y Flynn. Los diálogos entre ellos durante el juego real y las secuencias cinemáticas son tan interesantes que no dudarás en repetir alguna de ellas desde la opción presente para ello en el menú.

En lo que se refiere a su jugabilidad y desarrollo, lo cierto es que ***Uncharted 2*** no

UNCHARTED 2 NO REVOLUCIONA EL GÉNERO, PERO LO HACE AVANZAR HASTA COTAS NUNCA ANTES VISTAS

supone ninguna revolución en su género, lo que ocurre es que lo lleva a nuevas dimensiones gracias a la perfección de cada uno de sus apartados. Uno de los elementos criticados de la primera entrega era lo repetitivo de sus combates, pues los enemigos no hacían más que aparecer en «manadas» de forma similar hasta que acababas con todos ellos y podías seguir avanzando. Ahora todo es mucho más variado, los rivales aparecen desde diferentes lugares y tienen patrones de comportamiento más complejos. Además, los hay de todos los tipos y colores. Para despacharlos, Nathan cuenta con un mayor catálogo de armas, pero también con un sistema de combate cuerpo a cuerpo mucho más divertido y efectivo y (por fin, alguien lo ha logrado) con



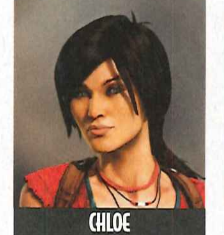
Diferentes elementos de la mitología oriental han sido introducidos en el argumento del juego para ilustrar las andanzas de Nate por todo el globo.

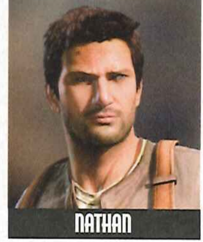
MODO ON-LINE

La sorpresa recibida al conocer que Uncharted 2 tendría una modalidad multijugador se ha convertido en un gran regocijo tras comprobar que no se trata de un añadido más, sino prácticamente de un juego en sí mismo. Podrás competir junto a un máximo de diez jugadores en los modos cooperativos del juego (Duelo, Eliminación, Saqueo, Reacción en Cadena y Fiebre Del Oro) o bien comprobar, junto a dos amigos, si sois capaces de superar las distintas pruebas que os propondrán los retos cooperativos. Además, podrás ir subiendo de nivel a medida que participes en los mismos e ir ganando dinero que emplear en todo tipo de mejoras. El catálogo de personajes a encarnar en esta parte del juego es muy amplio, tanto amigos como enemigos que aparecen en la historia principal de Uncharted 2: El Reino De Los Ladrones.

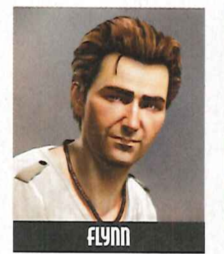


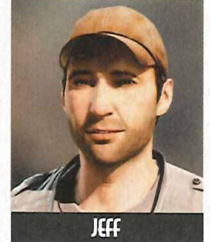


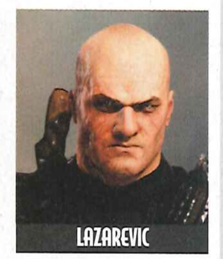


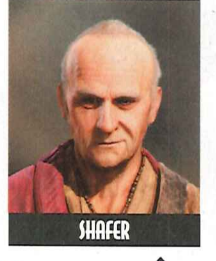


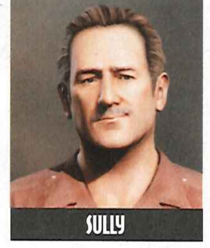


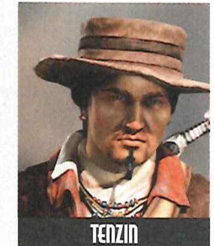













El combate cuerpo a cuerpo es mucho más divertido y cuenta con más posibilidades. Se basa en un eficiente sistema de «ataque/contraataque» que proporciona momentos muy espectaculares.

QUIÉN ES QUIÉN EN UNCHARTED 2

A los viejos conocidos como Nathan, Elena y Sully se unen otros nuevos como Chloe, Flynn o Shafer. No os desvelaré nada, pero no todos ellos tienen muy buenas intenciones para Nate...

un sistema de «sigilo» que resulta tan sencillo como efectivo. El protagonista irá acompañado por alguno de los secundarios en casi toda su aventura y, estos personajes, créeme, saben defenderse solitos y nos ayudarán en todo momento.

En cuanto a las plataformas, siguen siendo tan intuitivas y espectaculares como en la primera entrega. Al contraio que en la saga *Tomb Raider*, uno de sus más directos competidores, aquí la dificultad no estriba en realizar los saltos, pues Nate es muy hábil y se agarrará a cualquier saliente con facilidad. La cosa está en encontrar el camino correcto entre las opciones que ofrece el escenario, algo que no siempre será sencillo.

Y por último quedan los *puzzles*, inspirados en clásicos del cine como *Indiana Jones* o *La Búsqueda*. No son muy numerosos y su dificultad tampoco es muy elevada, pero sirven perfectamente para añadir variedad al desarrollo entre tanta acción sin descanso.

ROMPIENDO LOS LÍMITES

Los programadores de **Naughty Dog** aseguran que con este título han aprovechado casi al cien por cien las capacidades de **PlayStation 3**. Seguramente esto será una exageración, sobre todo teniendo en cuenta que con la anterior entrega sólo emplearon el 30% de su potencial, pero lo cierto es que ***Uncharted 2*** cuenta con el apartado gráfico más espectacular visto hasta la fecha en consola alguna, tanto en términos de dirección de arte como en tecnología pura y dura. ¿Para qué seguir explicando esto si podrás experimentarlo tú mismo?

Igualmente ocurre con su banda sonora, sus efectos de sonido, el perfecto doblaje y sus capacidades de juego On-line multijugador (más detalles en el cuadro adjunto). Nadie en este mundo es capaz de crear el juego perfecto, pero los de **Naughty Dog** parecen acercarse a la diana...

EVALUACIÓN


Todos y cada uno de sus elementos han sido tratados con un grado de maestría y detalle nunca vistos hasta la fecha.


Que el juego tenga un final, y que no tengas aún una PS3. Si es así, esta es una excusa ineludible para hacerte con una...

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Escenarios que quitan el hipo, personajes tan reales que parecen salir de la pantalla, fluidez total...	La banda sonora orquestal parece extraída de los mejores filmes de aventuras. El doblaje al castellano, genial.	Su perfecto sistema de control y la variedad, e intensidad, de las situaciones que propone no dejan respiro.	Para ser un juego tan intenso y cuidado, sorprende su larga duración: unas doce horas más o menos.	Una gran variedad de modos de juego, un sistema de recompensas genial y muchos rivales...	¿Qué se puede decir del juego que saca más partido a las capacidades de la consola? Todo un ejemplo.
9,8	9,7	9,7	9,6	9,6	9,8

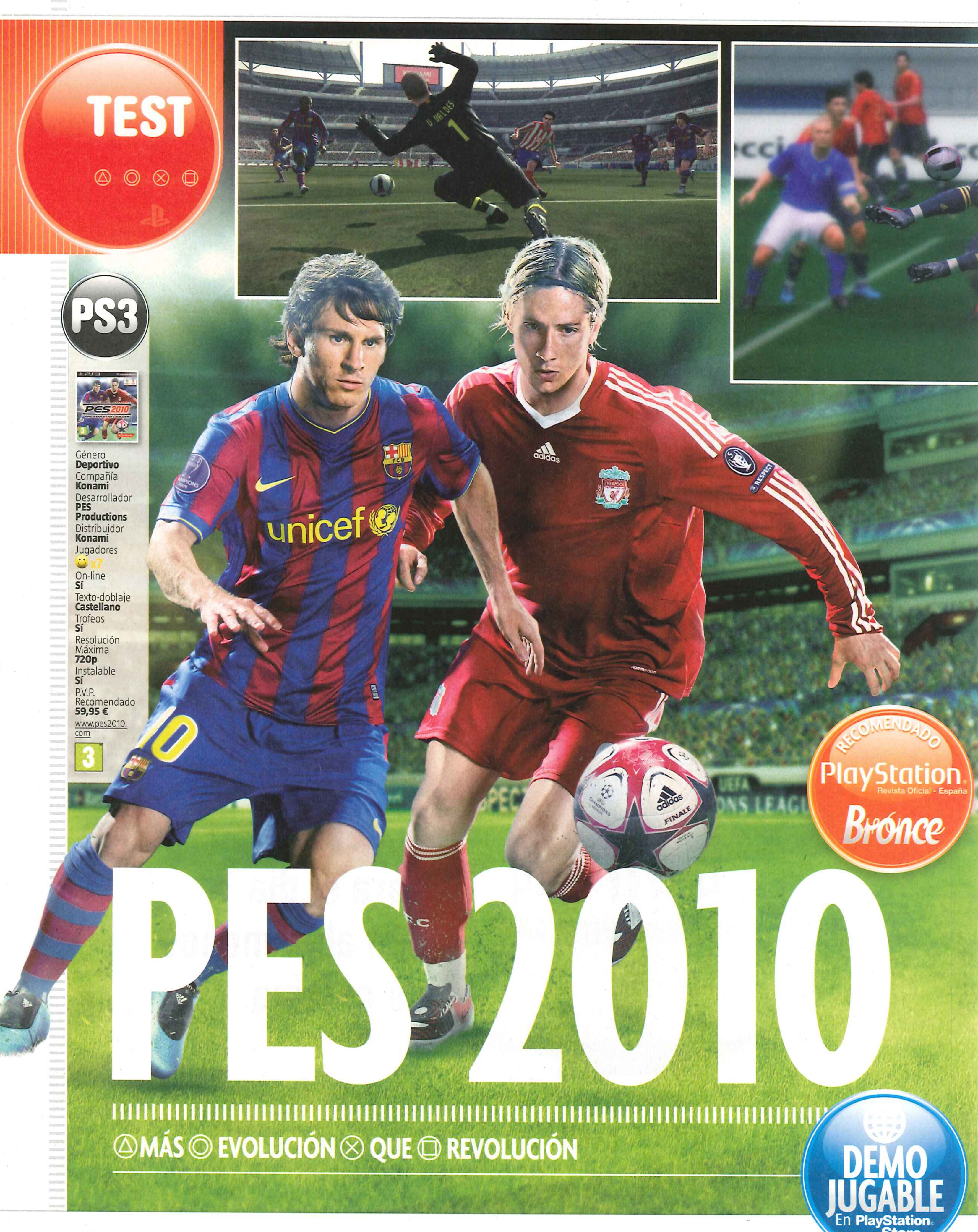

TOTAL
Sin duda el juego de estas navidades, de todas las anteriores y puede que de tu vida...
9,7



**llega burn day.
la bebida energética
para el día
con algo menos
de cafeína.**

37,5% menos cafeína que burn*

*por cada 100 ml

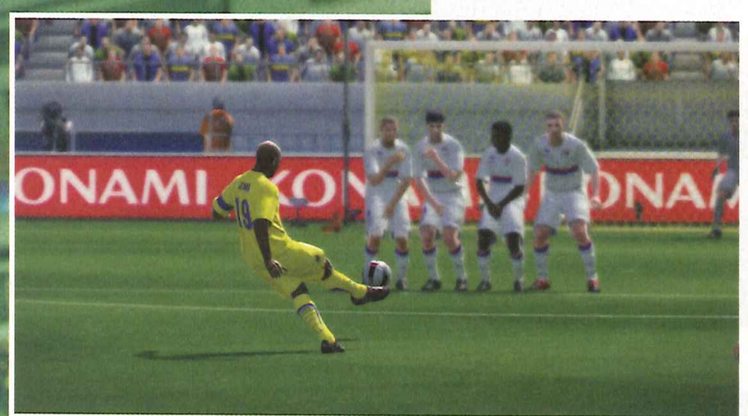

TEST
PS3
Género
Deportivo
Compañía
Konami
Desarrollador
PES Productions
Distribuidor
Konami
Jugadores
x7
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí
P.V.P. Recomendado
59,95 €
www.pes2010.com
3
Recomendado
PlayStation
Revista Oficial - España
Bronce
PES 2010
MÁS EVOLUCIÓN QUE REVOLUCIÓN
DEMO JUGABLE
En PlayStation Store





Este año el PRO tiene un marcado sabor español. La selección es una de las más potentes, y jugadores como Villa, Xavi o Torres han subido muchos enteros en sus calidades.

Los pases son menos automáticos e intencionadamente menos precisos. Ahora tendremos que dirigir con el pad para no llevarnos sorpresas desagradables, sobre todo en el área.





Para los incondicionales del *PRO*, hace ahora ya casi un año que la Tierra dejó de girar alrededor de su universo y, aunque muchos permanecieron fieles a su tradicional concepción del mundo, la verdad ya era que *FIFA* había pasado a ser el astro más brillante de la galaxia. En realidad, ya había ocurrido antes, con el primer *PES* de **PS3**, pero ni usuarios ni programadores parecieron darse por enterados. Las ventas habían tintado de éxito dos juegos que no estaban a la altura de la historia de la saga. El primer año se podía considerar un tropiezo, pero el segundo había sido una caída tan sonada que nadie podía mirar a otro lado.

Así que, de alguna manera, todos éramos conscientes de que en 2010 *PES* se la jugaba a un «todo o nada». Se le exigía lo máximo y sólo podía salvarle la excelencia... pero se ha quedado en un lavado de cara general y en unas cuantas mejoras que aún están por ver cómo caen entre los aficionados. ¿Será eso suficiente esta vez? Viendo lo ocurrido en otras ocasiones, resulta muy complicado hacer un pronóstico y, aunque la tónica general parece ser pesimista, aquí estamos por apostar por ***PES 2010*** por dos razones: una es un hecho que es mucho mejor juego que *PES 09* y, dos, que tampoco hay duda de que va a encantar a los amantes de la saga.

UNA REVOLUCIÓN... PERO MENOR

Konami ha querido evolucionar el *PES*, pero siendo fiel a su concepto de juego, lo que de alguna manera le ataba bastante las manos. Empeñados en mantenerse en un estilo pausado y cercano a cómo es el fútbol real, todos los cambios pasan por unas mejoras gráficas, un nuevo concepto de jugabilidad mucho más táctico y una oferta en modos de juego que apenas varía respecto a la ya conocida. Se esperaba toda una revolución y al final parece que todo va a quedar en una revuelta.

Con el tema de la nueva iluminación todo ha ganado en realismo gráfico, y también es evidente la mejoría general en la animación de los jugadores... aunque aún quedan aspectos por mejorar y ya hay incluso quien pide un cambio de motor gráfico. Las luces hacen todo más vistoso, pero el problema es que en conjunto sigue siendo poco creíble con jugadores que no se sabe bien a qué esperan para actuar. Los movimientos, en cualquier caso hay que reconocer que son algo menos robóticos, menos artificiales y se han incluido nuevas rutinas, como los giros de 360º, que hacen que todo luzca un poco más. Entre las cosas que no nos terminan de convencer, destacar la animación completa que tienen que hacer algunos jugadores para disparar y pasar o que los jugadores sigan atravesándose como si fueran fantasmas.

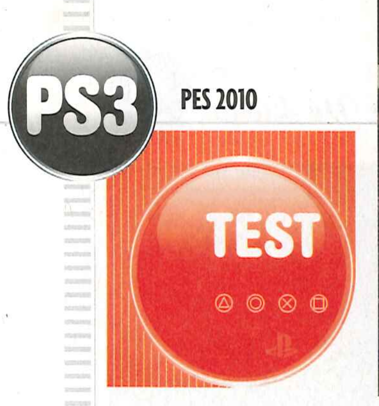
En lo que se refiere a jugabilidad, en ***PES 2010*** se ha pretendido acabar con algunos vicios del pasado como, por ejemplo, que un jugador bueno tome el balón y regatee a todos los contrarios. Ahora todo es más táctico, requiere de más juego en equipo y de más toque que de acciones individuales. El

MEJOR QUE PES 2009 EN TODOS LOS APARTADOS, LE FALLAN DETALLES PARA SER EL PRO DE SIEMPRE

LA ALTERNATIVA



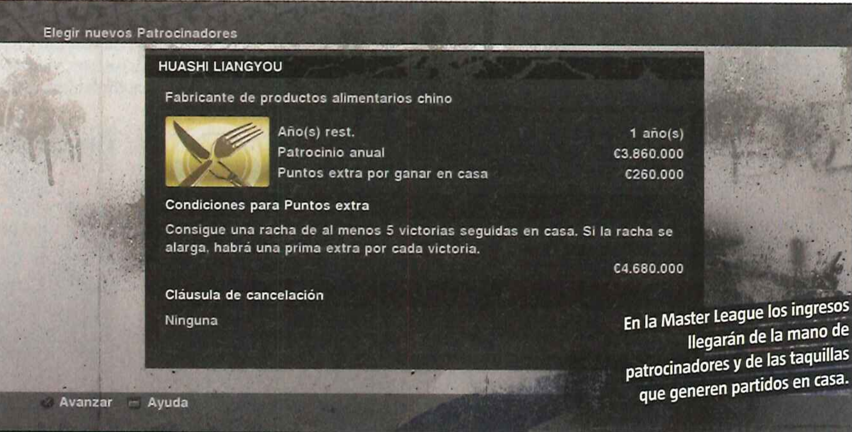
FIFA 10. Es el juego de fútbol que arrasa hoy en día y por tanto la mejor alternativa a PES 2010.



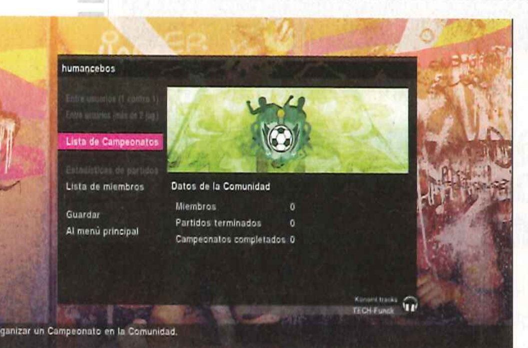


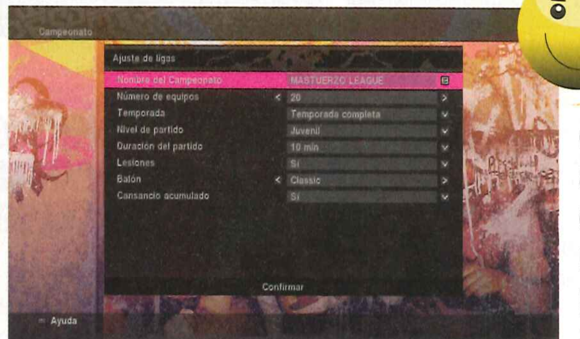
En PES 2010 estarán presentes doce de los veinte equipos que conforman la Liga española. El Valencia es la gran novedad.





En la Master League los ingresos llegarán de la mano de patrocinadores y de las taquillas que generen partidos en casa.





COMUNIDAD. Es una de las grandes novedades de PES 2010 y nos permitirá agrupar a todos nuestros amigos y compañeros de partidas para llevar una estadística y ordenar nuestros partidos y torneos de manera automática, sencilla y eficaz.

nuevo sistema para crear nuestro propio estilo de juego es interesante y sencillo de manejar, aunque lo de las cartas no termina de convencernos. A lo mejor hacen falta más horas de juego para sacarle partido a las cartas, pero por ahora se queda en lo anecdótico. Ya podían haber centrado sus esfuerzos en un control más rápido y efectivo. A veces da la sensación de ir con unas décimas de retraso y afecta mucho al pase rápido. Los pases, por cierto, ahora son menos precisos y obligan a afinar más en la dirección y la fuerza cuando la distancia no es corta. El triángulo es el gran sacrificado de esta entrega, y para compensar disfrutaremos de un pase largo un poco más sencillo de ejecutar. Por contra, los disparos desde fuera del área siguen siendo un arma demasiado letal y no sólo con los jugadores estrella. En líneas generales, se puede decir que atacar es más o menos como siempre, aunque de manera más colectiva; pero defender, se defiende un poco mejor.

LOS GRÁFICOS HAN MEJORADO BASTANTE, PERO AÚN TIENEN QUE TRABAJARSE MÁS PARA LOGRAR EL GRADO DE REALISMO DESEADO

ÚNETE A LA COMUNIDAD PES

Salvo la incorporación del nuevo modo *UEFA Champions League*, la estructura de modos de juego se mantiene prácticamente igual y sólo encontraremos alguna diferencia importante en la nueva *Master League*. El planteamiento de la *Master* es similar, sólo que se han añadido nuevos elementos y alicientes como la presencia de patrocinadores o de un equipo filial. Nuestros *sponsors* marcarán una serie de objetivos y en la medida que vayamos alcanzando unos u otros contaremos con más o menos dinero. Por otro lado, los fichajes ahora se negocian de manera distinta y resultará más sencillo completar nuestro equipo.

Las partidas en red vuelven al sistema de **PS2**, con menos cortes y ralentizaciones, y hay que aplaudir la creación de un modo Comunidad con el que podremos llevar una estadística de nuestros duelos en red con los socios y crear nuestras propias competiciones. La *UEFA Champions League* en red puede ser uno de los mayores hallazgos de este ***PES 2010***.



Como cada año, las faltas y jugadas a balón parado han sufrido pequeños cambios, por lo que no estará de más entrenar.





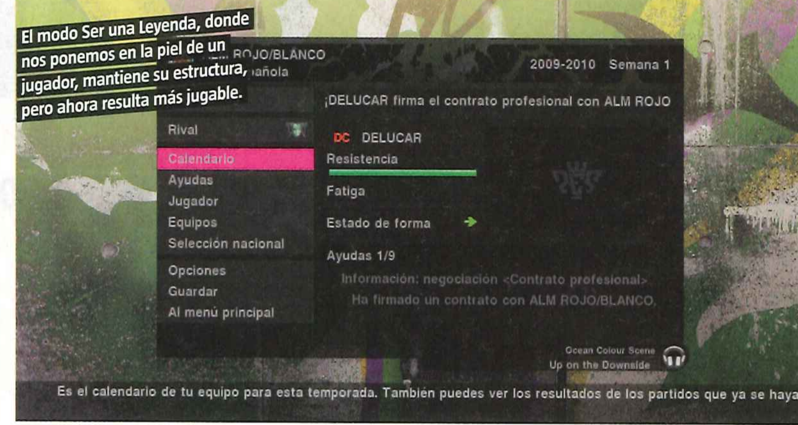
¿SABÍAS QUE...

A pesar de los pesares y con todo lo que le llovió Pro Evolution Soccer 2009 para PS3 vendió cerca de 300.000 unidades en nuestro país el año pasado. Casi una de cada tres consolas españolas volvió a apostar por el juego de Konami.

CARTAS Y ESTRATEGIA

Con las cartas podremos definir el perfil de juego de cada jugador para adaptarlo a la forma en que planteemos el partido. En PES 2010 la estrategia es un tema importante y podremos realizar todo tipo de ajustes para buscar nuestro propio estilo de juego. El sistema de manejo es claro y muy simple, pero además da explicaciones constantes de lo que hacemos con cada modificación.



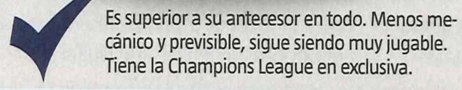


El modo Ser una Leyenda, donde nos ponemos en la piel de un jugador, mantiene su estructura, pero ahora resulta más jugable.









EVALUACIÓN

Es superior a su antecesor en todo. Menos mecánico y previsible, sigue siendo muy jugable. Tiene la Champions League en exclusiva.



Las animaciones siguen pareciendo algo artificiales y la respuesta de los jugadores a veces parece aletargada. Con muy pocas novedades.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Han mejorado la animación o las luces, pero aún tienen que trabajar en hacerlo más real y convincente.	Doblado por Maldini y Carlos Martínez los comentarios han mejorado y también la banda sonora.	Más táctico y menos automático, se juega de manera muy distinta a PES 2009. Acaba por enganchar.	Siendo un PRO siempre tenemos que decir lo mismo: dejar de jugar cuando llega el siguiente PES.	Se ha vuelto al sistema de partidas de PS2 en red y se ha creado un modo Comunidad.	Han exprimido más las posibilidades gráficas de la consola, pero aún tienen margen de mejora.	No llega a la excelencia, pero es mucho mejor que su antecesor en todos los aspectos.
8,7	9,0	9,1	9,2	9,1	8,4	9,0

PSP



Las repeticiones vuelven a poner de manifiesto el sorprendente acabado gráfico de Gran Turismo.

Género
Conducción
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Polyphony Digital
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Grabar Partida
256 KB
P.V.P. Recomendado
39,99€ (UMD)
36,99€ (Descargable)
www.gran-turismo.com

3

DISPONIBLE EN VERSIÓN UMD

JUEGO DESCARGABLE En PlayStation Store

GRAN TURISMO

EL ARTE DE CONDUCIR (BIEN)

Gran Turismo para **PSP** nos ha acompañado en alma desde que fuimos conscientes de la existencia de la portátil más potente jamás creada. Los años pasaron y por momentos nos daba la sensación de que el sueño, quizá prematuro, de **Polyphony** se iba a convertir en promesa de máquinas futuras por culpa de una portabilidad imposible hasta el momento. El equipo de Kazunori Yamauchi ha vuelto a cumplir su promesa, un poco tarde, como hacen siempre los grandes grupos de programación, y arropados por el lanzamiento de **PSPgo**. *Gran Turismo* ya es portátil, pero parece que no como todos esperaban... La opinión mundial ha castigado la nueva obra de ingeniería de **Polyphony** por culpa de dos aspectos: la falta de un modo evolutivo de juego y la participación máxima de cuatro vehículos simultáneos. Analizar ***Gran Turismo*** bajo ese prisma bifocal es bastante injusto. Estamos ante un título que eleva el listón técnico de **PSP** muy por encima de los límites establecidos. Si queremos el *Gran Turismo* perfecto, habrá que esperar a *GT5* de **PS3**.

Polyphony ha querido dotar a esta versión portable de entidad propia y centrar los objetivos del conductor virtual en coleccionar coches (comprándolos y compartiéndolos con otros usuarios) y el multijugador. Si tenemos en cuenta los más de 830 coches disponibles y las tres modalidades *ad hoc* nos daremos cuenta de que las intenciones con esta entrega eran diferentes. Una excusa de lujo para conseguir, conducir y compartir algunas de las máquinas más deseadas. Los 35 circuitos con sus 70 variaciones de trazado están abiertos desde el comienzo, los concesionarios aparecen día tras día (a través del peculiar sistema de calendario que rige el juego) y de cuatro en cuatro, con sugerentes vehículos para gastar tus créditos. Nunca sabrás cuáles serán los próximos concesionarios, y los coches ofrecidos por una misma marca tampoco suelen repetir. El modo principal te permite disputar Carrera Única, Contrarreloj o Derrapes y además tienes a tu disposición un total de 102 Retos de Conducción. La esencia argumental varía, pero la fundacional no. El comportamiento perfecto de los vehículos y su física a la hora de gestionar las curvas, acelerar o frenar siguen siendo insuperables al igual que la magnífica escenificación de los circuitos y los 60 *frames* por segundo que orquestan su armazón gráfico. El nuevo *GT* ha perdido, a propósito, la sensación de evolución y mejoras de anteriores consolas/entregas, pero ofrece una arquitectura abierta, diferente, pensada para que centres tus objetivos en ganar carreras y poder adquirir todos los vehículos posibles (en un futuro podrás sincronizar tu garaje con *GT5*) y exprimas las capacidades multijugador de **PSP**. Otro concepto dentro de la impecable, pulcra y perfecta filosofía *Gran Turismo*, pero acorde con los deseos irreprimibles de convertir la conducción y representación del automóvil en auténtico arte digital.

SE ECHA EN FALTA UN MODO GRAN TURISMO PERO MANTIENE TODA LA ESENCIA Y CALIDAD DE LA SAGA

LA ALTERNATIVA



MOTORSTORM ARCTIC EDGE. Comparten género y exprimen el hardware de forma brillante.



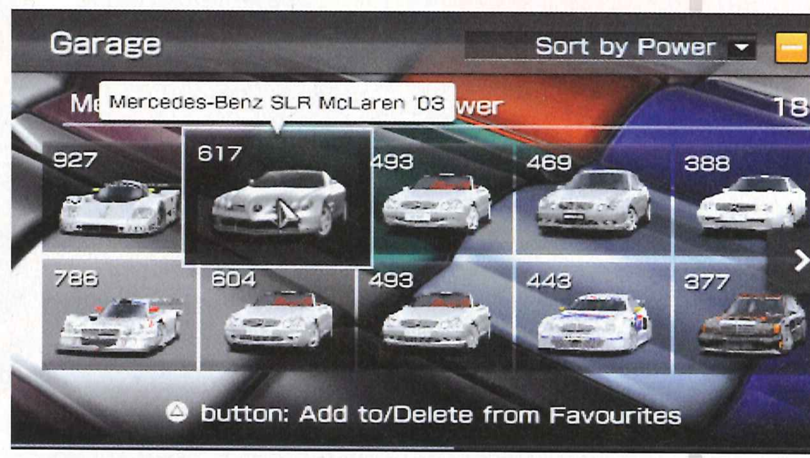




Los tres modos de juego ad hoc son Carrera Profesional Fiesta En Carrera y Carrera Aleatoria. Participa en el que mejor se ajuste a tus habilidades.



La versión PSP de Gran Turismo cuenta con cuatro vistas diferentes que podrás activar pulsando Select. La cámara interior es muy espectacular.

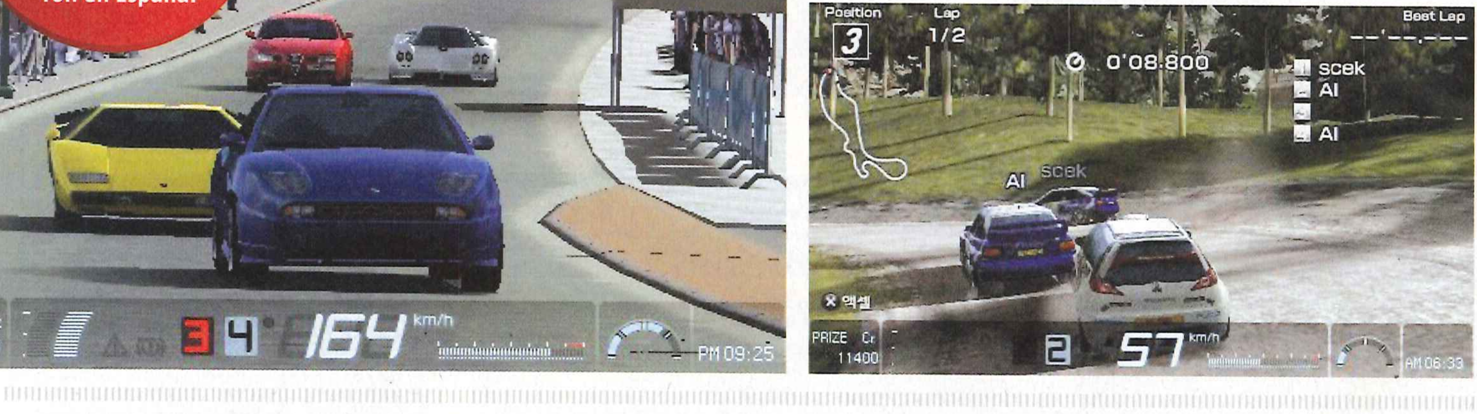


¿SABÍAS QUE...

La saga Gran Turismo ha vendido más de 52 millones de copias desde 1997 entre PSone, PS2 y PS3? Más de dos millones se vendieron en España.

¡830 COCHES A TU DISPOSICIÓN!

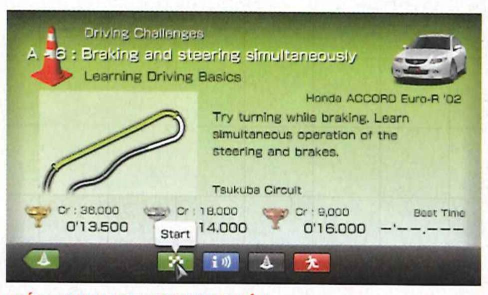
Los concesionarios irán desfilando ante ti de cuatro en cuatro. Aprovecha la oportunidad y añade ese coche memorable a tu garaje, si tienes créditos suficientes claro, porque es posible que pase mucho tiempo hasta que te encuentres con ese mismo modelo de nuevo...





35 CIRCUITOS DE TODO TIPO Y CONDICIÓN

Reales, clásicos de GT, urbanos, de tierra, con nieve... Con variaciones de trazado ascienden a 70 y están todos abiertos desde el comienzo.



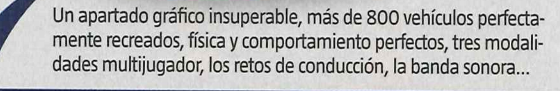
MÁS DE CIEN RETOS DE CONDUCCIÓN

Este modo de juego te garantiza horas de tensión al volante. Obtendrás oro, plata o bronce según el tiempo empleado.



COCHES EXCLUSIVOS PARA PSP

En esta versión de Gran Turismo debutan clasicazos como el Countach de la pantalla de arriba, pero hay muchos más...



Un apartado gráfico insuperable, más de 800 vehículos perfectamente recreados, física y comportamiento perfectos, tres modalidades multijugador, los retos de conducción, la banda sonora...

Se echa en falta un modo de juego al estilo del clásico Gran Turismo y más coches rivales en pista. El sistema de calendario y concesionarios es un poco tedioso e impredecible.

GRÁFICOS
Vehículos perfectamente recreados y motor gráfico a 60 frames, pero sólo 4 coches en carrera.
9,3

SONIDO
El sonido de los motores es perfecto y la banda sonora, muy variada y totalmente envolvente.
9,2

JUGABILIDAD
Tan exigente, impecable y real como siempre. Se echan en falta un modo de juego evolutivo y más rivales.
9,0

DURACIÓN
Conseguir 830 coches te llevará mucho tiempo y las opciones ad hoc alargan su vida considerablemente.
9,3

MULTIJUGADOR
Tres modos de juegos aptos para todas las habilidades y la interesante opción de intercambiar vehículos.
9,0



TOTAL
No pasará a la historia como el mejor GT, pero se adapta a la perfección al concepto y filosofía PSP.
9,0



En el universo Brütal Legend las batallas se convierten en macroconciertos en los que las dos bandas rivales luchan por ganarse a los fans con puestos de merchandising, mientras intentan destruir el escenario del contrario con toda su artillería: headbangers, novias góticas, monjas sadomaso... Afortunadamente, podrás volar para tener una mejor visión del campo de batalla.

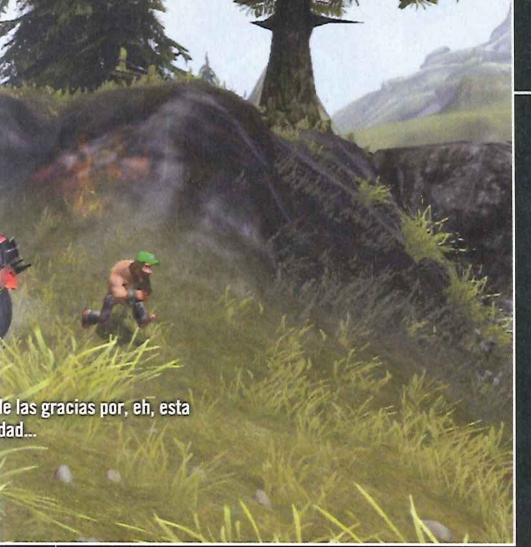
¿SABÍAS QUE...

Podrás activar las voces originales (subtituladas en castellano) de Black, Ozzy, Kilmister y Cia. Sólo tienes que activarlo en el menú de opciones de juego.

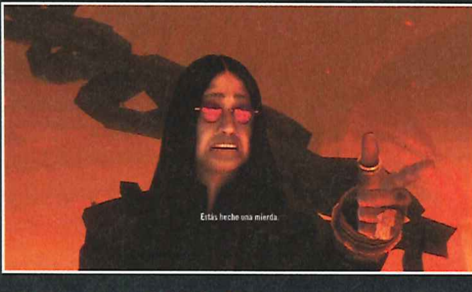
Mientras conduces el Deuce podrás deleitarte con 108 clasicazos del heavy. Ojo, el track list se va desbloqueando poco a poco.

Clementine, la guitarra de Eddie Riggs, no sólo es capaz de electrocutar enemigos. Es la llave para invocar distintas magias o hacer aparecer el Deuce en cualquier parte del mapa.









¡Mirad, niños! ¡El tío Ozzy! Y no será el único rostro conocido que encontraréis... Lemmy y Rob Halford también se dejan caer en la fantasía «jevorra» de Tim Schafer.

BRÜTAL LEGEND

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Plata

UNA FANTASÍA HEAVY METAL

¿Puede la música ser el eje de un juego que no es musical? ¿Se puede homenajear a una cultura, el *Heavy Metal*, que hace años que nos vienen repitiendo que está muerta? Tim Schafer cree que sí. El genio responsable de tesoros de la talla de *Full Throttle* o *Grim Fandango* lleva soñando con **Brütal Legend** desde los 16 años. Lo defendió con uñas y dientes cuando la fusión **Activision**/**Vivendi** casi sentencia a muerte el proyecto, y ahora bajo el paraguas protector de **EA** finalmente ve la luz. Una fantasía *rock*, en la que la acción, la estrategia y la exploración se abrazan al *Heavy Metal* para emocionar a cuarentones melenudos y enseñar a los más jóvenes lo que era el genuino *rock* pesado.

Mitos de la música *heavy* (Ozzy Osbourne, Lemmy Kilmister, Lita Ford, Rob Halford) acompañan a un desmelenado Jack Black (con la voz de Santiago Segura en la versión española) convertido en Eddie Riggs, un «pipa» que viaja a la Era del Rock para devolver la libertad a los hijos del *Metal*, esclavizados por demonios. Os esperan más de 60 km de mapeado en los que tendréis que combatir hacha y guitarra en mano, pilotar un bólido demencial, guiar ejércitos de *headbangers*, *rockeras* y moteros en batallas que parecen macrofestivales... y todo ello a través de una mecánica *sandbox* aliñada con mil referencias visuales y sonoras al *Heavy* de los años 80.

No hace falta ser un seguidor del *Metal* para apreciar las virtudes de **Brütal Legend**, pero desde luego emociona descubrir el logo de Van Halen en las antorchas o ver a la mascota de los discos de Dio convertida en un ídolo gigante en una tierra en la que montarás bestias peludas maquilladas como los KISS y despedazarás hordas de góticos y seguidores del *Hair Metal*.

UNA BANDA SONORA BRÜTAL

La música es el alma, la razón de ser de **Brütal Legend**, y por ello el propio Schafer eligió personalmente los 108 temas clásicos que podrás llegar a escuchar en la radio del *Deuce*, el bólido de Eddie Riggs. *Black Sabbath*, *Manowar*, *Mötley Crüe*, *Megadeth*, *KISS*, *Slayer*, *Skid Row* y bandas más oscuras, que no habías escuchado desde hace décadas, atronarán desde tu TV alimentando tu nostalgia, mientras disfrutas de una obra maestra rebosante de humor y originalidad, un juego diferente a todos.

Serás plenamente consciente de ello nada más introducir el *Blu-ray* en tu **PS3**, con una *intro* muy especial que no te voy a destripar, y que es sólo un aperitivo del banquete de diversión y buena música que te espera. ¡Buen Provecho!



LA ALTERNATIVA

PSYCHONAUTS. Otra chifladura maravillosa de Schafer. Merece la pena buscarla de segunda mano.





Género **Acción / aventura**
Compañía **EA Games**
Desarrollador **Double Fine**
Distribuidor **Electronic Arts**
Jugadores 2
On-line **Sí**
Texto-doblaje **Castellano**
Trofeos **Sí**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **Sí (1253 MB)**
P.V.P. Recomendado **69,95 €**
www.brutallegend.com
18

EVALUACIÓN


La banda sonora. Sus mil guiños a la cultura del Heavy Metal. Poder elegir las voces originales en inglés (aunque Segura no lo hace mal).


La monumental batalla legal entre Activision y Electronic Arts que casi nos deja sin poder disfrutar de esta maravilla.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
A pesar de su aparente simplicidad, tras sus gráficos hay un trabajo extraordinario de diseño.	¿Qué decir? Las voces en V.O. son un lujo. El doblaje no está mal, y la BSO es para morirse de gusto.	Un Sandbox con corazón de metal obrará incluso el milagro de que te mole la estrategia de las batallas.	Misiones secundarias y cientos de chorradas para desbloquear y liberar durante semanas.	Batallas On-line, con ambientación a lo macroconcierto, estrategia y mamporros. Enganchan.	Instalación en disco duro, Dual Shock y posibilidad de elegir voces en inglés, al margen del doblaje.
9,0	9,6	9,3	9,0	8,8	8,7


TOTAL
Si amas la música Heavy, este juego te hará llorar de risa... y nostalgia. Un pedazo de Obra Maestra.
9,3



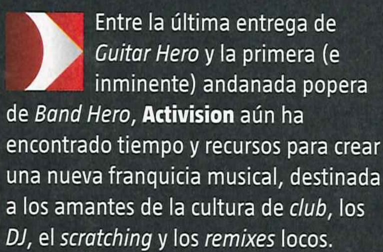
Para salir airoso de pistas como la de abajo, tendrás que ser todo un titán del crossfader.



¿SABÍAS QUE...

En FreeStyleGames están investigando para implementar otros periféricos, además de la guitarra, como el micro e incluso la batería. Habrá que estar atentos...







PS3



Género **Musical**
Compañía **Activision**
Desarrollador **FreeStyle Games**
Distribuidor **Activision**
Jugadores



On-line **Sí**
Texto-doblaje **Castellano-inglés**
Trofeos **Sí**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **Sí (1.572 MB)**
P.V.P. Recomendado **109,90 €**
www.djhero.com
12





G. HERO 5. Si lo tuyo es el rock y sólo el rock, la elección no puede ser más evidente.

DJ HERO

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Bronce

DESPIERTA AL CHIMO BAYO QUE HAY EN TI

Entre la última entrega de *Guitar Hero* y la primera (e inminente) andanada popera de *Band Hero*, **Activision** aún ha encontrado tiempo y recursos para crear una nueva franquicia musical, destinada a los amantes de la cultura de *club*, los *DJ*, el *scratching* y los *remixes* locos.

Hablamos de ***DJ Hero***, descendiente directo del pionero *Beatmania* de **Konami** (en cuyos cuarteles japoneses deben estar tirándose de los pelos cada día... Inventaron el género para que se forrasen otros). Desarrollado por **FreeStyleStudios**, ***DJ Hero*** nos ofrece 93 *remixes* exclusivos (a partir de 100 temas diferentes), creados por maestros de la talla de *Grandmaster Flash*, *DJ Shadow* o *DJ AM*, para ser tocados a través de un mando especial, e inalámbrico, que recrea una mesa de mezclas (y que se comercializa junto al juego). El mando se compone de un plato giratorio (con tres botones de colores en su interior), un mando de *crossfader*, un dial para los efectos y un botón de *Euphoria* (que viene a ser como la Energía Estrella de los *Guitar Hero*).

En pantalla nos aparecerán tres pistas descendentes (las de los extremos pertenecen a los dos temas que estamos mezclando, mientras que la central es la de los efectos). Nuestro objetivo, como en un *GH*, es realizar correctamente las acciones que se nos irán marcando, ya sea hacer *scratching* cuando aparezcan flechas, pulsar el botón del color correspondiente o usar el *crossfader* para no salirnos de pista. Si lo hacemos bien, los multiplicadores irán disparando nuestra puntuación y el público se irá chiflando cada vez más. Si lo bordamos incluso se nos dará la oportunidad de «rebobinar» girando el plato hacia atrás, lo que nos permitirá repetir los compases más recientes de la canción y elevar aún más los puntos y la locura en el garito.

Sobre el papel parece complicado, pero creedme: tras superar el tutorial, acabarás creyendo que eres el maldito Carl Cox, mientras mueves la mano por la mesa de mezclas de manera instintiva.

NO SÓLO DE TECHNO VIVE EL REMIX

Uno de los mayores aciertos de ***DJ Hero***, al margen de su facilidad de manejo, ha sido la elección de los temas a remezclar. Podremos encontrar todos los estilos y artistas imaginables. Desde el *hip-hop* de *50 Cent*, *Beastie Boys* y *2Pac* al *rock* moñezo de *Foreigner* y la dureza de *Motörhead*. Rihanna, *Jackson 5*, *Tears For Fears*, *Public Enemy*, *Gorillaz*, David Bowie, *Little Richard*... todos ellos, mezclados con un gusto exquisito, por increíble que parezca. Y la locura llega con la fusión de dos mitos: *Vanilla Ice* y *MC Hammer*. Sí, chavales. *Ice Ice Baby* y *U Can't Touch This*, juntos. Memorable.

¿Qué ha logrado **Activision** con esto? Que ***DJ Hero*** sea igual de irresistible, tanto si te gusta bailar bajo la dictadura de un *DJ*, como si amas el *rock*.

EN DJ HERO PODREMOS ENCONTRAR TODOS LOS ESTILOS Y ARTISTAS IMAGINABLES: DE MOTÖRHEAD A RIHANNA





¡ES HORA DE PONER LA MESA!

La de mezclas, claro. Viene incluida con DJ Hero, es inalámbrica y tiene modo para zurdos. El precio del pack, 109,90 €. Si aún así te sobra dinero del que te dio tu abuela para caprichos, también podrás encontrar la Edición Renegade (200 € aprox), con mando de acabado metalizado y maletín de transporte, que hace de soporte, y CD de mezclas.







En 10 temas específicos podrás enfrentarte a un colega y su guitarra de Guitar Hero.

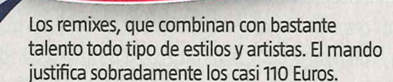






DAFT PUNK Y OTROS COYOTES...

Si el último Guitar Hero nos deslumbró con el «fichaje» de Johnny Cash y Kurt Cobain, este primer DJ Hero no se queda atrás, y nos va a permitir encarnar a titanes de la mesa de mezclas de la talla de Grandmaster Flash, DJ Jazzy Jeff o los franceses Daft Punk.



EVALUACIÓN



Los remixes, que combinan con bastante talento todo tipo de estilos y artistas. El mando justifica sobradamente los casi 110 Euros.

✕ En alguna parte de Japón, el inventor de Beatmania está llorando amargamente. Él inventa el género, y otros se llevan la lana.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Como en los GH, son secundarios, pero DJ Hero se lo curra con efectos de luces y mucho juego de cámara.	100 temas que dan para 93 remezclas, algunas mas geniales que otras. Ponte los cascos y disfruta.	Parece complicado, pero tras el tutorial y unos cuantos remixes, controlarás la mesa como un titán del scratch.	Si crees que lo tienes dominado, eleva el nivel de dificultad: acabarás por romperte un dedo.	Posibilidad de enfrentarte On-line a otros usuarios, así como la descarga de nuevos remixes.	Instala en disco duro, y aunque no es la bomba en gráficos, se agradece la conexión inalámbrica.	Una nueva franquicia musical, con un arranque inmejorable. Si lo pruebas, te conquistará.
8,0	9,4	9,0	8,6	8,4	7,8	9,0



Los puntos de experiencia que obtendremos al acabar con los enemigos nos servirán para hacer subir de nivel al personaje.

PS3

Género
Shooter/RPG
Compañía
2K Games
Desarrollador
Gearbox
Distribuidor
2K Games
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (832 MB)
P.V.P. Recomendado
59,95€
www.borderlandsthegame.com
18

BORDERLANDS

FUSIÓN EXTRAÑA EN PLANETA EXTRAÑO

Los juegos de *rol* en consola siempre se han dividido en dos grandes grupos marcados por su procedencia: los japoneses, más centrados en las historias épicas, sus secuencias cinemáticas y sus grandiosos escenarios poblados por extravagantes personajes; y los americanos, en los que la evolución del personaje y la libertad de movimiento siempre han sido la tónica reinante. *Final Fantasy* contra *Oblivion*, un combate en el que es muy complicado decidirse.

Borderlands (creado por los expertos en juegos de acción en primera persona de **Gearbox**) pertenece a esta último grupo, aunque curiosamente ha recibido tantos reconocimientos como *RPG* que como *shooter* subjetivo, por lo que podemos decir que se trata de un juego extraño, una mezcla de géneros que, pese a su calidad y a la cantidad de buenos momentos que puede proporcionar a jugadores de ambos géneros, nunca llegará a satisfacer por completo las ansias de ninguno de los dos, por muy bien que lo intente.

BORDERLANDS PERMITE ELEGIR ENTRE CUATRO PERSONAJES DE CORTE DIFERENTE

EN LA VARIEDAD ESTÁ EL GUSTO

Borderlands nos introduce de lleno en el planeta *Pandora* (curiosamente, así se llama también el mundo donde transcurre la acción del próximo *James Cameron Avatar*), pudiendo seleccionar entre cuatro personajes, cada uno con unas virtudes y defectos, aunque durante el desarrollo del juego no se diferencien demasiado. Tras un pequeño tutorial a cargo de un simpático robot, comienza la verdadera acción. Y el desarrollo es el típico: cumplir misiones que nos irán encargando los pocos personajes secundarios que encontremos, con el fin de avanzar en la historia, conseguir dinero con el que comprar nuevas armas, mejorar al personaje... En fin, nada sorprendente en este apartado, aunque los *fans* sabrán apreciar la variedad de armas de fuego a su disposición.

El otro componente, el de la acción, está bien reflejado -se nota que los programadores tienen experiencia en esto-, aunque tampoco llega a ser tan frenética como en otros títulos. Es como si los responsables se hubieran quedado a medio camino en ambos apartados, consiguiendo un desarrollo correcto pero que no llega a enganchar del todo. Quizás sea por la poca variedad de las misiones (y eso que hay más de treinta primarias y hasta 140 secundarias que cumplir) o por lo «poco atractivo» del entorno (aunque suponemos que un planeta semi-desierto no puede ser mucho más bello), pero nos ha quedado la impresión de que se trata de un buen comienzo para una saga que en el futuro puede dar mucho más de sí. Además, una serie de defectos técnicos (texturas que tardan mucho en cargarse una vez empezada la acción, tiempos de carga recurrentes...) empañan un poco el, por otro lado, eficiente apartado técnico.

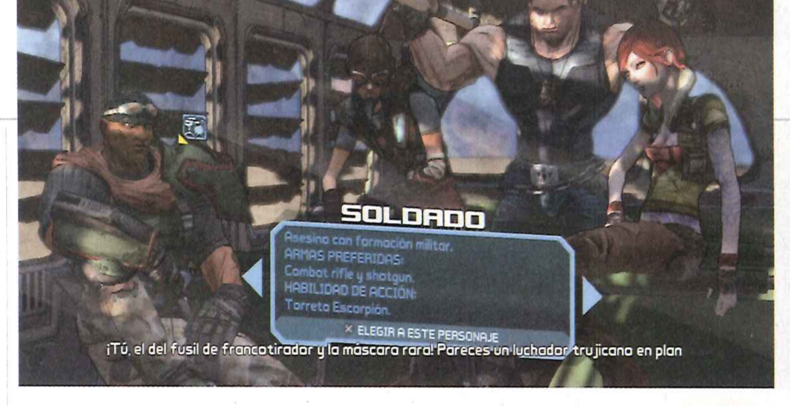
Eso sí, las modalidades multijugador (cuatro cooperantes a través de PSN y dos en pantalla partida) animan bastante la cosa. Un loable intento.

LA ALTERNATIVA

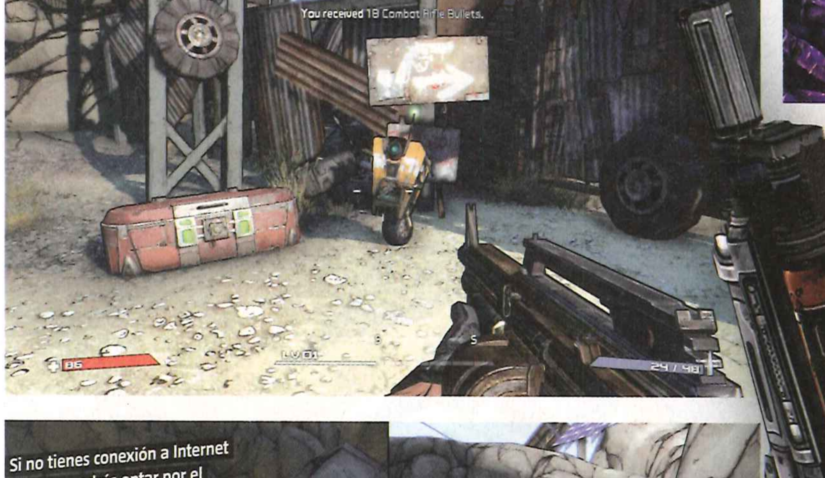


BIOSHOCK. También mezcla disparos y elementos de rol, pero su desarrollo es mucho más lineal.







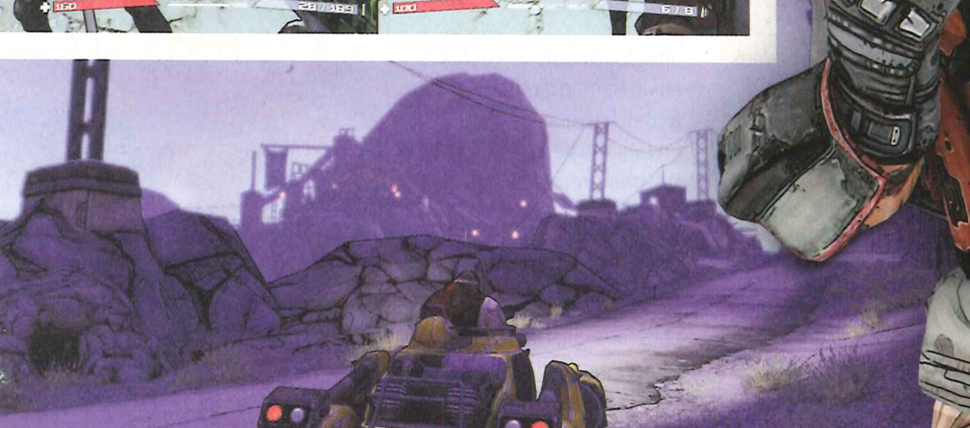






Si no tienes conexión a Internet siempre podrás optar por el socorrido modo de dos jugadores a pantalla partida.





¿SABÍAS QUE...

El aspecto inicial del juego, en lo que a gráficos se refiere, poco tiene que ver con el del juego final. Su apariencia era mucho más realista.

EVALUACIÓN


Hacer evolucionar a tu personaje mientras vas adquiriendo nuevas armas y poderes siempre es un aliciente. Duración considerable.


La poca variedad en su desarrollo y en las armas (un gran número, pero sin mucha diferencia) lastran su jugabilidad.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
No ponemos ninguna pega al cambio del estilo gráfico, pero los problemas con las texturas son bastante obvios.	En este apartado no tenemos nada que objetar. Hasta las voces de los personajes están cuidadas.	El control es sencillo, teniendo en cuenta el número de habilidades que tienen los personajes.	Si lo metemos en los juegos de acción, es larguísimo. Dentro de los RPG, su duración no es tan elevada.	El modo multijugador para cuatro participantes a través de PSN es de lo más divertido.	Utiliza gran parte de las funcionalidades de la consola de Sony, pero no la aprovecha al máximo.	Un experimento interesante, aunque queda lejos de ser una obra maestra del género.
8,2	9,0	8,6	9,0	9,0	8,2	8,5





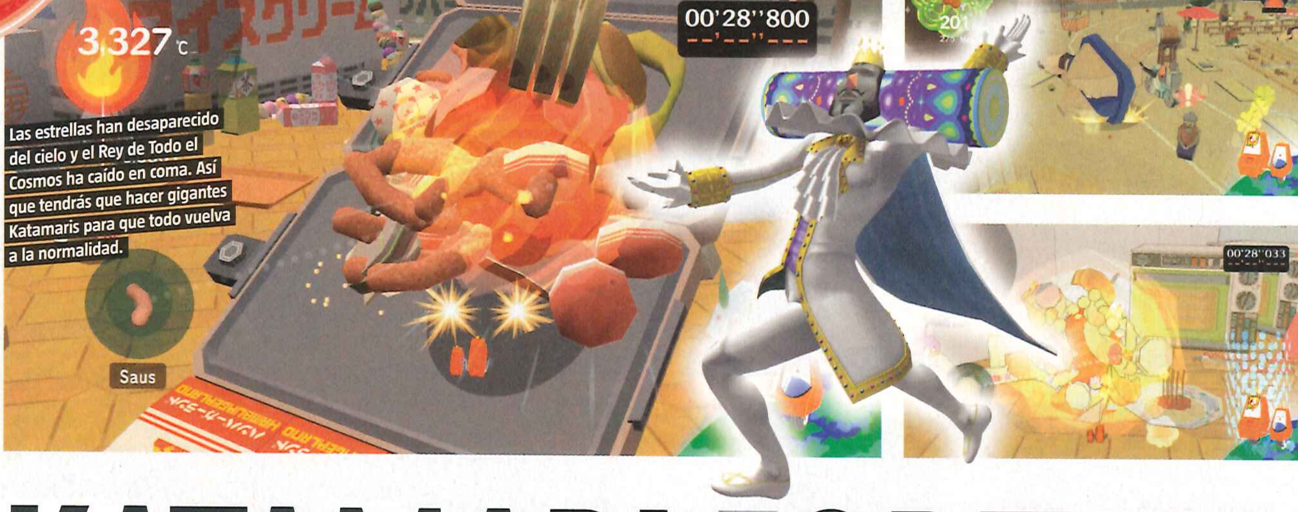


TEST





Género
Locura japonesa
Compañía
Namco Bandai
Desarrollador
Namco Bandai
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
On-line
Sí
Trofeos
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
1080p
Instalable
No
P.V.P. Rec.
44,95 €
www.katamariforever.com



Las estrellas han desaparecido del cielo y el Rey de Todo el Cosmos ha caído en coma. Así que tendrás que hacer gigantes Katamaris para que todo vuelva a la normalidad.

KATAMARI FOREVER

ÉRASE UNA BOLA HAMBRIENTA DE COSAS

O lo amas, o lo odias... *Katamari* no entiende de términos medios, puede que su mecánica de juego te parezca absurda, que su estética sea estrafalariamente infantil y que su humor cáustico e irónico te resulte humillante; o, por el contrario, que sus colores te hipnoticen, que la apabullante sencillez de su jugabilidad te enganche y que su humor te resulte realmente gracioso e ingenioso. Así que, más que valorar el concepto del juego (ya que eso va en gustos), diremos si *Katamari* se ha esforzado en ser un juego de nueva generación. Y diremos que sí, porque dentro de sus limitaciones gráficas se han esmerado maquillando su simplicidad con varias estéticas y aspectos gráficos: así, está el look «lápiz» que simula la apariencia de un dibujo de papel, otro que imita las texturas de la madera, otro que utiliza la técnica *cel shading*... todos ellos, además, adaptados a una resolución de 1080p.

Katamari consiste en hacer rodar una bola por un escenario para recoger objetos con el fin de hacerla más y más grande. Según el modo, te pedirán coger un número concreto de objetos (caramelos, juguetes...) en un tiempo ilimitado, o bien a contrarreloj para alcanzar un tamaño determinado de *Katamaris* recopilando sólo ciertos *items*. Parece sencillo, pero tiene su aquel, donde la estrategia y los reflejos son determinantes en cada partida. La oferta jugable de ***Katamari Forever*** es la misma que la de juegos anteriores, ya que es un recopilatorio de los mejores niveles de *We Love* y *Damacy* más 30 fases nuevas y modos para dos jugadores en duelo y cooperativo.

LA ALTERNATIVA



LITTLE BIG PLANET.
En este caso, con los objetos recopilados construirás niveles y de manera lógica.

EVALUACIÓN

Con sus limitaciones gráficas, Katamari luce con luz propia a 1080p. Las diferentes estéticas (dibujo a lápiz, cómic...) para cada nivel están muy trabajadas y el modo multijugador es divertido, aunque caótico.

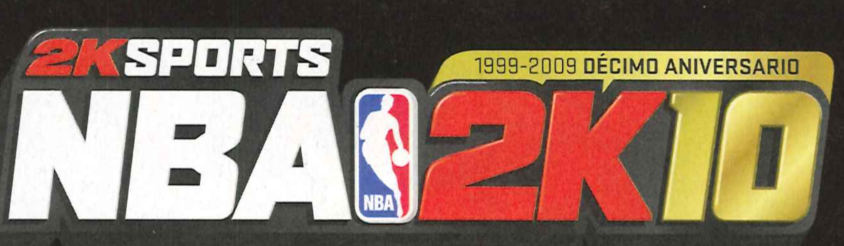
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,2	7,5	8,0	8,2	7,8	8,0	8,0

La BSO, que a veces te pone de los nervios, son remixes de las melodías de K. Damacy.

Ilimitada. Reúne los niveles de We Love y Damacy, más 30 inéditos, multi-player...



DOMINA LA CANCHA



YA A LA VENTA WWW.2KSPORTS.ES



PLAYSTATION 3

PlayStation 2



















© 2009 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrights designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 2009 NBA Properties, Inc. All rights reserved. "PlayStation", "PS3", "PSP" and "●" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo. All other trademarks are property of their respective owners.





Arctic Edge tiene, cómo no, vehículos de propiedades únicas, como estas imprescindibles motos de nieve.

¿SABÍAS QUE...

Los responsables de Arctic Edge, Big Big Studios, son los creadores de la serie Pursuit Force. No se puede decir que la portátil les pille de nuevas...







JUEGO DESCARGABLE
En PlayStation Store



MOTORSTORM
ARCTIC EDGE

Género
Conducción
Compañía
Sony CE
Desarrollador
Big Big Studios
Distribuidor
Sony CE
Jugadores
x8
On-line
Sí
Texto
Castellano
Grabar Partida
192 KB
P.V.P. Recomendado
39,99€ (UMD)
36,99€ (Descargable)
www.motorstorm.com
12

LA MEJOR SAGA OFF-ROAD AHORA EN LA NIEVE

Acostumbrados como estamos a que **PSP** reciba conversiones mediocres de juegos originariamente concebidos para las plataformas grandes, el lanzamiento de un juego como ***MotorStorm Arctic Edge*** recibe la categoría de genuino acontecimiento. **Big Big Studios** no se ha conformado con hacer una sencilla conversión de alguna de las dos sensacionales entregas exclusivas de **PS3** y desarrolladas por **Evolution Studios**, sino que ha creado un juego nuevo con todas las de la ley. Un decorado nuevo y flamantes vehículos diseñados para ese terreno en una entrega que, a pesar de su aparición para las consolas pequeñas de **Sony** (**PSP** y **PS2**, aunque esta última parece que se retrasa), no tiene nada de hermano pequeño de la saga.

El cambio más radical del juego, sin duda, son los escenarios. Del inhóspito desierto de la primera entrega a la variada vegetación salvaje de la secuela *Pacific Rift* nos vamos al Ártico, nada menos que a Alaska. Glaciares, parajes nevados, hielo, avalanchas... todo lo que puede dar de sí, todos los riesgos y desafíos que puede presentar un entorno como ése (en la mejor tradición de la serie) están presentes. **Big Big Studios** ha hecho un espléndido trabajo de ambientación, conscientes de que **Evolution** nunca descuidó ese aspecto, y la sensación de frío calará en tus huesos hasta el punto de que serán bienvenidas algunas explosiones para dar algo de calidez roja al desalmado paraje nevado.

AÚN CON SUS LÓGICAS FALTAS, ARCTIC EDGE ES UN MOTORSTORM MUY DIGNO

La sensación de velocidad, también inherente a la serie, es sencillamente espectacular: para llegar a ella **Big Big Studios** ha tenido que reducir el número de vehículos que participan en cada carrera (un máximo de ocho, pero eso sí, controlables si lo deseas por otros tantos jugadores en modo *ad hoc*), pero el resultado es soberbio y fiel a lo que ya conocemos: cada vehículo, pesado o ligero, tiene unas características únicas y tendrás que crear rutas más favorecedoras para sus atributos.

Los desastres en las rutas (y eso incluye puentes destrozados, pero también avalanchas o atajos, que se pueden provocar con algunos vehículos que incluyen explosivos) siguen complicando las carreras, pero no tanto como en otras entregas: quizás el mayor problema del juego es que es demasiado sencillo y lo acabarás sin problemas, cosa que no podemos decir de las entregas de **PS3**. Un problema menor, en cualquier caso, para un gran juego de velocidad.

LA ALTERNATIVA



WIPEOUT PULSE. En PSP no hay nada más frenético y brutal que la segunda entrega portátil de esta serie.



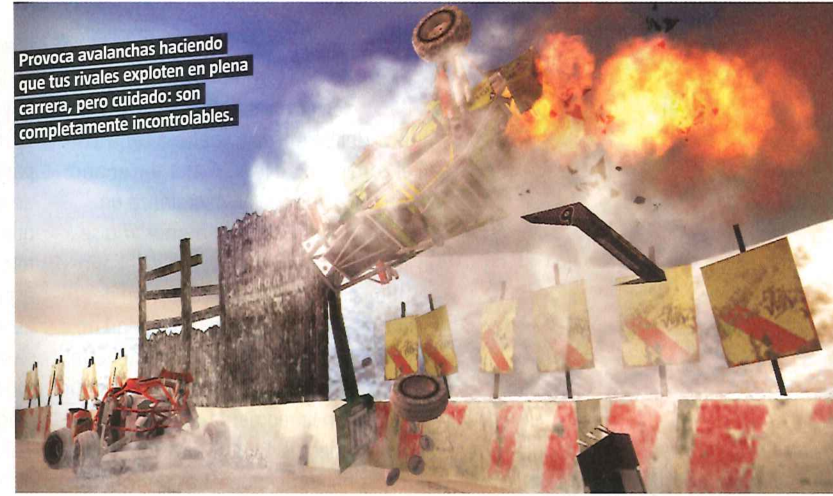




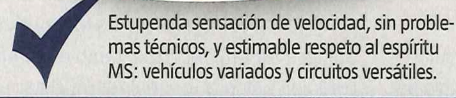


OCHO CLASES

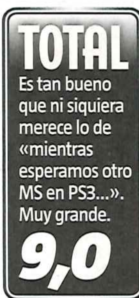
Un total de 24 vehículos divididos en ocho clases distintas son los que se enfrentarán en las brutales carreras de MotorStorm. Tres de ellas son totalmente nuevas y están adaptadas al entorno helado.



Provoca avalanchas haciendo que tus rivales exploten en plena carrera, pero cuidado: son completamente incontrolables.



EVALUACIÓN



✔ Estupenda sensación de velocidad, sin problemas técnicos, y estimable respeto al espíritu MS: vehículos variados y circuitos versátiles.

✘ Como en cualquier juego de conducción para PSP, sobre todo los que favorecen el caos, a veces habrá demasiado barullo y poca visibilidad.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Ambientación nevada soberbia y explotada al máximo. Sin problemas técnicos de importancia.	La banda sonora que incluye el juego va en la onda rockera de MotorStorm, pero puedes customizarla.	Quizás demasiado sencillo para quienes hemos aullado de frustración con las versiones de PS3.	El modo versus ad hoc y el siempre desafiante modo Time Attack estirarán la vida de Arctic Edge.	La única opción On-line es la de subir a las listas de puntuaciones mundiales tus mejores tiempos.	Sensacional aprovechamiento de PlayStation Portable. Muy veloz, muy jugable y muy adrenalítico.	Es tan bueno que ni siquiera merece lo de «mientras esperamos otro MS en PS3...». Muy grande.
9,0	8,8	8,5	8,9	6,5	9,2	9,0







Género
Deportivo
Compañía
2K Sports
Desarrollador
Visual Concepts
Distribuidor
Take Two
Jugadores
x7
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano/ Inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
1080p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
59,95€
www.2kgames.com
3

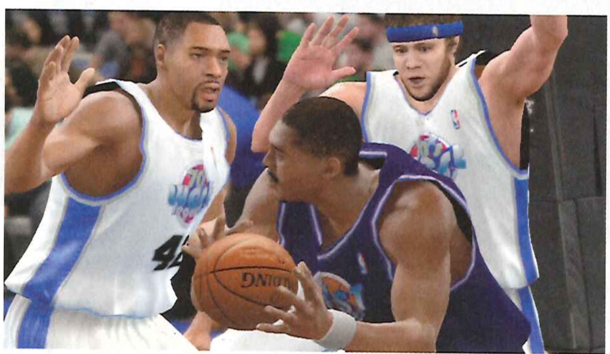
LA ALTERNATIVA



NBA LIVE 10. Su gran rival no le supera en jugabilidad pero sí en licencias y equipos.



Los renovados menús no son demasiado intuitivos. Se mantienen las secuencias de introducción y el espectacular informe postpartido, con repeticiones de los jugadores.



El modo NBA Hoy, una actualización On-line, adapta el comportamiento virtual de los jugadores a su estado de forma actual en la NBA.

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Plata

NBA 2K10

NOVEDADES BAJO LOS AROS Y UN MODO HISTORIA

Una vez finalizado el campeonato de Europa de selecciones, toda la atención del mundo del baloncesto vuelve a centrarse en el comienzo de la NBA. Por tercer año consecutivo, la saga *NBA 2K*, lanza un programa para **PS3**. Si el primer año se pusieron los cimientos del juego, el año pasado las novedades se centraron de forma casi exclusiva en la posibilidad de actualización constante, vía On-line. Esta circunstancia supuso que los usuarios que no utilizaban la red demandasen mejoras en otros aspectos. En esta ocasión, ***Visual Concepts*** ha escuchado estas peticiones incluyendo un entretenido modo Historia y mejorando algunos aspectos del juego en la cancha. Por lo que respecta al modo Historia, al que se denomina «Mi jugador», se parte de la creación de un jugador que se manejará en primera persona. La mecánica es similar al modo que durante mucho tiempo apareció en las versiones de **PS2**, y en el que el primer reto consistía en batir a Shaquille O'neal. En este caso, el objetivo es convertirse en una estrella de la NBA, para lo que se parte de las ligas de verano. En cada partido hay que demostrar que somos capaces de formar parte de alguna de las franquicias, para lo que hay que ir superando una serie de objetivos (como robar balones, impedir que un rival anote o realizar asistencias). El reto es entretenido, poniendo el énfasis en el juego en equipo y penalizando el exceso de individualismo. En el resto de opciones se mantienen los habituales: Asociación, funciones de *manager* incluidas, y NBA *blacktop* con los concursos de mates, triples y el 21. Las opciones On-line siguen siendo otro de los puntos fuertes del título con la posibilidad de actualizar jugadores, o de ajustar su rendimiento en el juego en función de su estado de forma real a lo largo de la temporada.

EN EL POSTE BAJO

Sobre la cancha también se han incluido novedades interesantes con el objetivo de lograr un mayor realismo. Así, aunque los controles básicos no sufren modificaciones, en la pintura se han mejorado considerablemente las posibilidades, con fintas, amagos y pivotes de todo tipo. Para realizarlos entran en juego el *pad* derecho y los botones L1 y R1, logrando un resultado bastante intuitivo. Además, se ha incluido una nueva categoría para los jugadores más habilidosos en el poste, que se une a las tres de las anteriores versiones (tiradores de corta, media y larga distancia). Algo parecido se ha hecho con los mates; la facilidad para realizarlos está acotada entre 25 y 99 puntos, mientras que anteriormente sólo había tres posibles niveles. Otro aspecto a tener en cuenta es el mayor cansancio de los jugadores, que obliga a racionar el turbo, tanto en ataque como en defensa, y a realizar muchas rotaciones. En definitiva, se trata de un paso más en la constante evolución del mejor simulador de baloncesto.

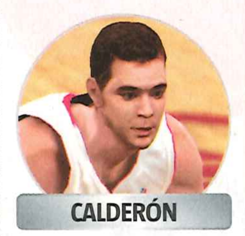
LAS AYUDAS Y LOS BLOQUEOS REALIZADOS POR LA IA SON MUY REALISTAS

Se mantiene este modo de juego en el que el concurso de mates es la gran estrella, permitiendo todo tipo de vuelos sin motor. También aparece un concurso de triples y un 21.

¿SABÍAS QUE...

Esta entrega supone el 10º aniversario de la saga, por lo que en Estados Unidos se lanzó una edición especial en la que el programa se incluía dentro de la reproducción de una taquilla de vestuario, junto con figuras, pósters y otros objetos.


PAU GASOL


CALDERÓN


RUDY FERNÁNDEZ


MARC GASOL


SERGIO RODRÍGUEZ

Publicidad
En esta ocasión Kobe Bryant protagoniza la versión española, en sustitución de Calderón, y la internacional, en la que reemplaza a Garnett.

El nuevo modo Historia se desarrolla en primera persona. Junto a los objetivos planteados, el elemento clave es la valoración que tienen los compañeros de nuestro trabajo en la cancha. Con ello se busca fomentar el trabajo en equipo.

JUGADORES

En esta ocasión, la legión española no sufre modificaciones, manteniendo gran parecido con los 5 jugadores que aparecieron la temporada anterior.

EVALUACIÓN


Las novedades bajo los tableros se complementan con un sinfín de pequeñas mejoras que logran que el juego sea más fluido.


La ausencia del baloncesto FIBA y la no traducción de los comentarios siguen siendo los principales inconvenientes del juego.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Las animaciones en defensa son diferentes en función de la altura del jugador que la lleve a cabo.	Se ha buscado incluir comentarios individualizados (atentos a Calderón). Sigue faltando la traducción.	Las novedades más significativas se producen bajo los tableros, pero se ha mejorado todo el juego.	Si con las opciones habituales la vida del programa ya era muy elevada, el modo Historia la alarga aún más.	Se mantienen las opciones On-line, que caracterizaron la anterior entrega de la saga.	En 2009 se eliminó el sensor de movimiento para lanzar los tiros libres. En este caso tampoco se utiliza.
9,5	8,8	9,6	8,9	9,2	8,3



TOTAL
NBA 2K sigue siendo el juego más realista de básquet gracias a su impresionante IA.
9,3





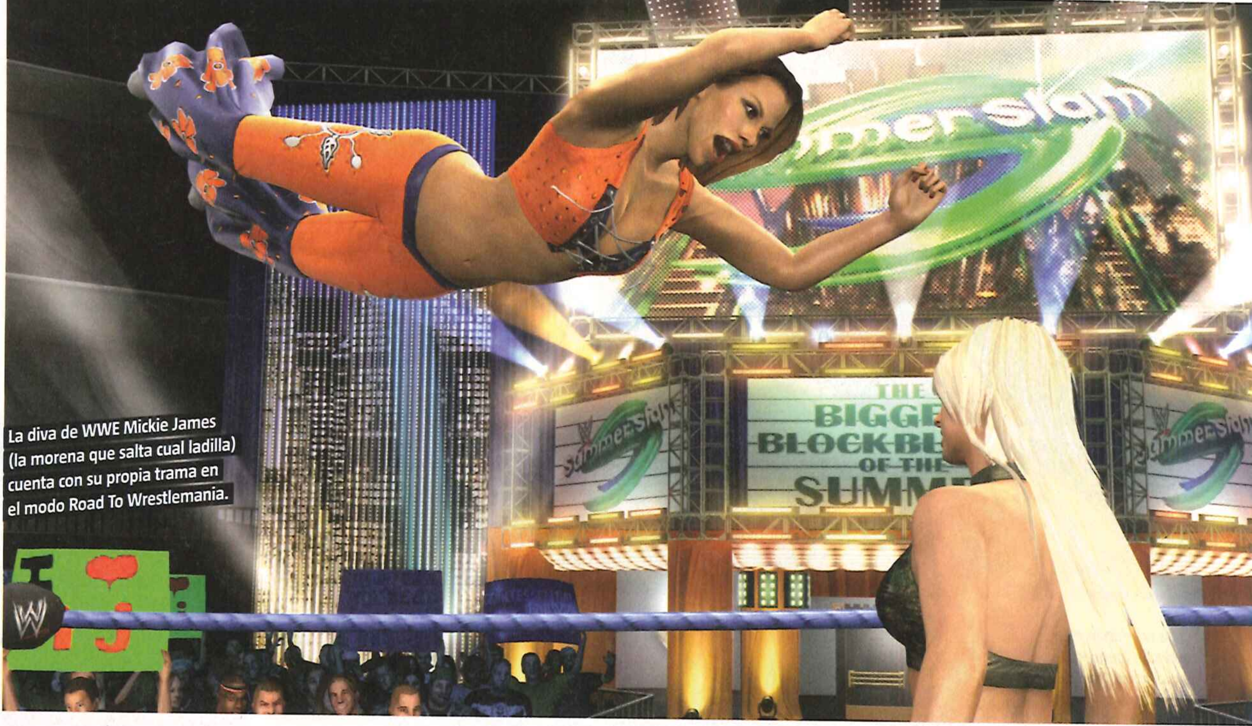


Género
Beat'em-up
Compañía
THQ
Desarrollador
Yuke's
Distribuidor
THQ
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (3.282 MB)
P.V.P. Recomendado
64,95€
www.smackdownvsraw.com
16





LEGENDS OF WRESTLEMANIA
Protagonizado por luchadores clásicos de la WWF/WWE.



La diva de WWE Mickie James (la morena que salta cual ladilla) cuenta con su propia trama en el modo Road To Wrestlemania.

WWE SMACKDOWN VS. RAW 2010

MONTA EL ESPECTÁCULO DE PRINCIPIO A FIN

Ha llegado la hora de la renovación para la saga *WWE SmackDown Vs. Raw*. El momento de aunar la simulación y la profundidad de anteriores entregas con la facilidad de manejo y el espectáculo del reciente *WWE Legends Of Wreslemania*. **Yuke's** y **THQ** ponen patas arriba la franquicia con esta versión 2010, y no sólo en lo referente a una mayor accesibilidad en el control de los luchadores (la aparición de botones en pantalla, al margen de los odiados *QTE*, ayuda a recordar cómo ejecutar determinadas acciones).

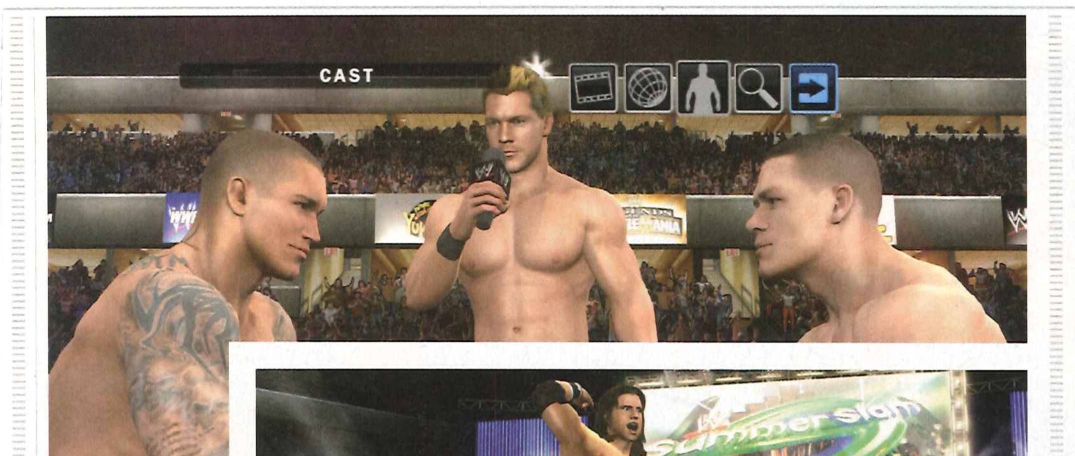
CREA UN LUCHADOR, DISEÑA UNA LINEA ARGUMENTAL, EDITA VÍDEOS Y COMPÁRTELOS CON OTROS VÍA ON-LINE

La auténtica revolución llega con la enorme libertad de creación que ofrece al usuario. Y no hablamos sólo de diseñar nuestro propio fulano hormonado con todo lujo de detalles (a un nivel equiparable al de los luchadores incluidos «de serie»), sino de construir a su medida una línea argumental, dotarla de diálogos, diseñar *intros*, editar vídeos y colgarlos en la Red para compartir On-line nuestras creaciones con el resto de jugadores del planeta. Las posibilidades que ofrece la entrega 2010 nos han pillado por sorpresa. Nos han dejado atónitos. Y eso que esta modalidad, bautizada como «Crear Argumento» es sólo una más de las opciones de un título que incorpora ocho modos de juego directo (desde el Uno Contra Uno hasta el *Royal Rumble*), y los siempre bienvenidos enfrentamientos On-line El modo *Road To Wrestlemania* desarrolla seis tramas diferentes (incluyendo una para la diva Mikie James), mientras que el menú Mi WWE nos permitirá gestionar a las superestrellas del *Catch* y entablar alianzas y rivalidades entre nuestros mastuerzos favoritos. Es hora de convertirse en el Machiavello del Medio Oeste.

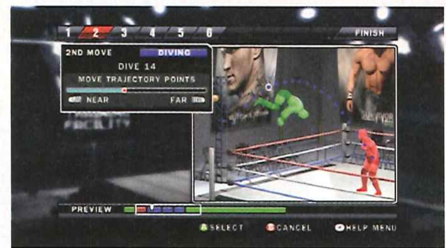
REALISMO CRUENTO VS. TEATRALIDAD
Después de experimentar la contundencia del reciente *UFC 2009 Undisputed* (otra creación de **Yuke's** para **THQ**), no vamos a negar que las llaves de pantomima que se marcan los luchadores de *WWE* nos saben a poco. Aun así, la franquicia cuenta con millones de *fans* en todo el mundo que recibirán con los brazos abiertos las nuevas modalidades de juego, la posibilidad de crear nuestras propias tramas y ese equilibrio entre simulación y simplicidad que por fin contentará tanto a los jugadores más experimentados como a los chavales que jamás se leen el manual de instrucciones.

Todo esto hace de la entrega 2010 la mejor de cuantas han aparecido en los últimos años. No es *Tekken*, no es *UFC 2009*, pero si te gusta el *Catch*, te encantará.

Por Nemesis



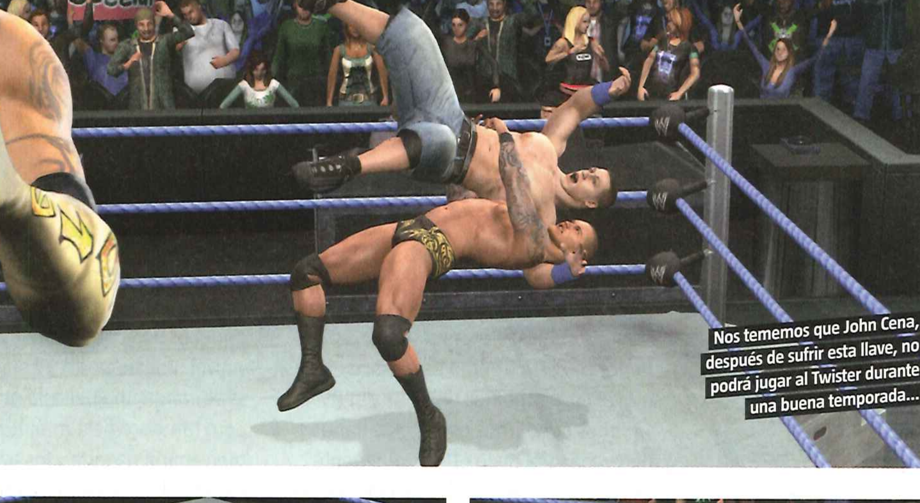




LA FÁBRICA DE MASTUERZOS 2.0

La entrega 2010 te permitirá crear tu propio luchador con un grado de detalle gráfico comparable al de los más de 60 hotentotes incluidos de serie. Dótale de complementos elegantes -como cadenas-, diseña su catálogo de movimientos... e inventa su propia trama, editando hasta las intros.





Nos tememos que John Cena, después de sufrir esta llave, no podrá jugar al Twister durante una buena temporada...





EVALUACIÓN



Las ilimitadas posibilidades que ofrece el modo Crear Argumento: si tienes tiempo libre y mala leche, las risas podrían llegar hasta Marte.



¿Por qué THQ no se decide a añadir todo el elenco de luchadores clásicos de los 80 y 90 en el reparto de un Smackdown Vs. Raw?

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
La detección entre luchadores a veces pincha un poco, pero en general son vistosos y bien animados.	Sube el volumen del TV y disfruta del audio de las palizas. Comentarios en inglés, of course.	Por una vez, los QTE no matan la jugabilidad: sólo ayudan a aprender a jugar sin empollarse todo el manual.	Un montón de modos, aunque Crear Argumento será el que te tenga enganchado durante meses.	Además de los combates On-line, podrás editar tus vídeos y subirlos directamente a Youtube.	Instalación en disco duro, uso de la vibración y buenas opciones On-line. Cada año lo hacen mejor..	El mejor juego de Catch de los últimos años. Jugable, bonito y repleto de posibilidades.
8,6	8,0	8,5	8,8	8,7	8,2	8,7

TEST

PS3

Género
Acción
Compañía
Bethesda
Desarrollador
A2M
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Rec.
59,95€
18

WET

COMO UNA PELI DE TARANTINO PERO DE SERIE B

Comparar ***Wet*** con algún título tipo *Tomb Raider* (por ser una chica la protagonista, Rubi), *Prince Of Persia* (por lo acrobático que es) o *Max Payne* (por los disparos y el *Bullet Time*) es quedarnos cortos, y te harías una vaga idea de lo que es realmente este juego: espectacular, salvaje, mordaz y muy especial. Así que, si tuviéramos que compararlo con algo no sería con un juego, sino con una -o varias- pelis de Tarantino. Con *Kill Bill* por la manera de luchar de Rubi (sobre todo con la *Katana*) y por el modo furia (momento en el que la pantalla se tiñe de rojo; con *Death Proof* (concretamente el final de ésta) porque Rubi lucha sin piedad y se ensaña contra el género masculino descuartizando, entre otras muchas partes del cuerpo humano, el don varonil de estos; y con la más reciente, *Malditos Bastardos*, por la manera de presentar la historia y los personajes: por capítulos y con cartelitos en pantalla indicando sus nombres y, con voz en *off*, el pasado de ellos. El regustillo retro se debe a los ritmos de los 70 que se escuchan en la BSO y lo inverosímil, a las secuencias de dibujos animados y anuncios de TV de aquellos años que se muestran entre nivel y nivel. Por supuesto, el guión no está a la altura de una película de Tarantino, pero tampoco está mal: Rubi es una mercenaria asesina y los trabajitos que la encarguen la llevarán a distintos países del planeta. Y los diálogos... no tienen desperdicio, se merecen ese 18 de PEGI.

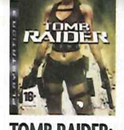
¡MUÉVETE MUÑECA!

Rubi es una acrobática ejemplar, corre por las paredes, realiza saltos de infarto... y sin cesar de disparar. Son muchos los movimientos y al principio te vuelves loco pulsando los botones. Pero con la práctica y los tutoriales, al final eres capaz de manejarla con los ojos cerrados; además, el juego incluye tres niveles de dificultad para que todo tipo de usuarios (iniciados o no en este género) puedan jugarlo. La mecánica pues, se basa en luchar cuerpo a cuerpo con *Katana* en mano o a distancia con armas de fuego. En cada nivel te pondrán una serie de objetivos, que consisten básicamente en aniquilar un número determinado de enemigos; y cuanto más espectacular lo hagas mejor, ya que te premiarán con puntos que podrás canjear por mejoras tanto de armas como de habilidad. Las fases *Quick Time Events* sirven para darle ese toque cinematográfico, y al usuario darle un respiro de tanta acción. Sin duda, se trata de un juego muy entretenido, vistoso y con muchas pretensiones, pero hay un «pero»: el motor gráfico enturbia todo y la Inteligencia Artificial de algunos enemigos es escasa (sobre todo la de los *final bosses*). Su excesiva brusquedad entorpece la jugabilidad hasta tal punto que se vuelve incómoda y nada intuitiva. Sólo le salva lo divertido y espectacular que es, de lo contrario, a la media hora lo abandonarías dejándolo en el baúl de los recuerdos.



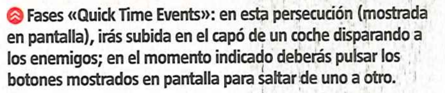
WET ES KILL BILL, DEATH PROOF Y HASTA MALDITOS BASTARDOS HECHO EN VIDEOJUEGO

LA ALTERNATIVA



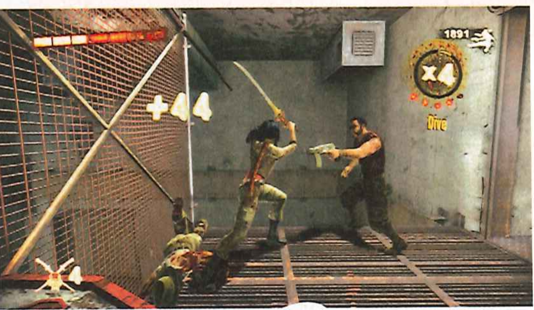
TOMB RAIDER: UNDERWOLRD. Otra heroína (algo menos ruda que Rubi) acrobática y muy diestra con las armas.





Fases «Quick Time Events»: en esta persecución (mostrada en pantalla), irás subida en el capó de un coche disparando a los enemigos; en el momento indicado deberás pulsar los botones mostrados en pantalla para saltar de uno a otro.





Con la Katana los combates cuerpo a cuerpo se vuelven muy violentos. Es el arma más eficaz en distancias cortas, pues sus combos son mortales y Rubi apenas sale dañada del enfrentamiento.

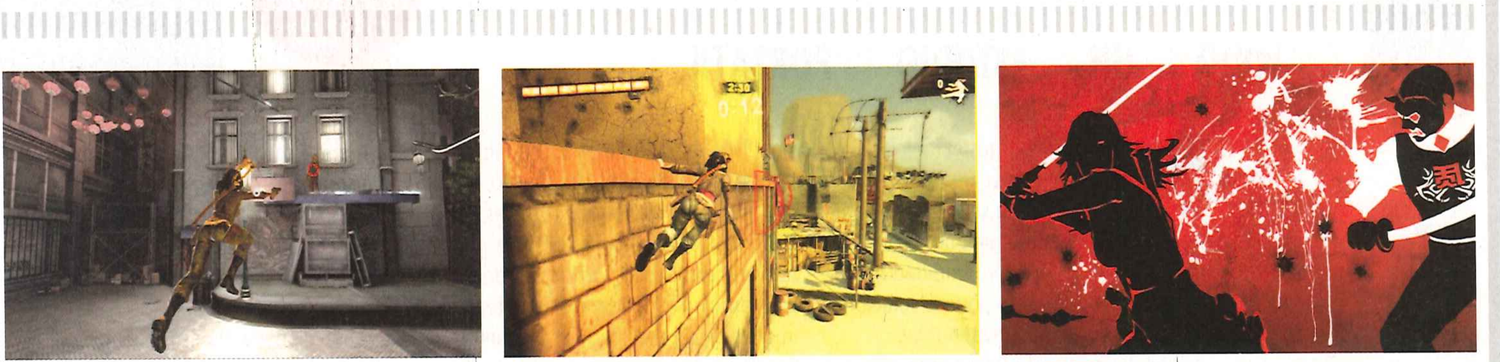




Si te deslizas por el suelo de rodillas, el tiempo se ralentizará un poco, podrás apuntar a los enemigos (con el stick derecho) y disparar donde más les duele.

¿SABÍAS QUE...

Wet iba a ser distribuido por Activision? Pero tras la fusión Activision-Vivendi, muchos de los proyectos se quedaron en el aire puesto que no le interesaban a Activision Blizzard, la resultante de tal fusión. Y fue Bethesda quien tomó el relevo.





ARMADA PARA CADA OCASIÓN. Podrás conseguir mejores armas, pero las inciales son dos pistolas y una katana. A distancia usa las de fuego, pero cuerpo a cuerpo es más efectiva la «espada oriental».



ÁGIL COMO UN MONO. Rubi se agarra a salientes, anda por las paredes, pega brincos de escándalo... Es capaz de hacer mil y un movimientos, y los aprenderás en un Tutorial.

A LO KILL BILL. De repente, tras superar ciertas fases, te encontrarás en niveles muy especiales: todo se volverá de color rojo, a excepción de los personajes, en color negro, y la sangre en blanco.

EVALUACIÓN



Estéticamente es espectacular: escenarios bien construidos donde la acción se ve magnificada gracias al look cinematográfico a lo Tarantino.



El brusco motor gráfico desmerece todo y ensombrece el potencial de Rubi. La escasa (por no decir nula) IA de los enemigos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Entornos bien definidos y creíbles, así como el modelado de personajes. Lástima del motor gráfico...	Perfectas voces en castellano para diálogos rudos. Música que homenajea a bandas de los 70.	Un Tutorial para aprender a manejar a Rubi y 3 niveles de dificultad, pero el motor gráfico lo enturbia todo.	Conseguir el 100% (trofeos, mejoras, extras...) te llevará unas cuantas tardes, pero no una eternidad.	Ausencia de posibilidades a través de la red de redes.	Justito: el motor gráfico desmerece una consola como PS3, además no tiene opciones On-line ni Sixaxis.	Si hubieran perfilado su motor gráfico, este Wet a lo Tarantino hubiese sido un buen juego.
6,9	8,2	8,0	8,0	-	6,0	7,8

TEST

BEATERATOR

PSP

△ TODO ○ UN ⊗ ESTUDIO □ PORTÁTIL



Género
Musical
Compañía
Rockstar
Desarrollador
Rockstar Leeds
Distribuidor
Take 2
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Grabar Partida
Variable
P.V.P. Recomendado
29,95 €
www.rockstargames.com/beaterator/

3

Comentábamos el mes pasado que el juego, con que **Rockstar** se desmarcaba de su producción habitual, nos tenía impresionados por la profundidad que anticipábamos, por las agudas soluciones de interfaz y, en definitiva, por las posibilidades de este ***Beaterator***. Con la versión final en la mano, no podemos sino confirmar nuestras expectativas y, personalmente, como músico a tiempo parcial y usuario de *software* de producción musical, aplaudir con entusiasmo un título tan diferente y tan sólido cómo herramienta para hacer nuestros pinitos con la mezcla y la edición.

Lo primero es señalar que el juego posee una curva de aprendizaje muy asequible, estructurado en tres herramientas distintas, entre las que ir avanzando conforme el usuario se vaya sintiendo cómodo y le pille el tranquillo. La más sencilla es Tocar en Directo, donde cargamos una plantilla de *samples* y podemos tocarlos con los botones de acción (ocho bancos, cuatro sonidos por banco). Aquí podemos juguetear, improvisar, pero el meollo del asunto llega cuando grabamos nuestro directo y pasamos a editar en el Estudio (también se puede crear una canción en el editor desde cero, como comentamos en la pequeña guía que hemos elaborado ahí al lado, pero ningún jugador sin experiencia debería meterse en tal berenjenal...).

En el Estudio encontramos las herramientas realmente potentes: desde cambiar y editar *loops* y *samples*, a corregir volúmenes, jugar con el espectro estéreo y, ya en el editor, mover, cambiar, copiar partes, grabar sonidos nuevos, modificar patrones de batería, crear nuevos *loops* con nuestras propias melodías, añadir efectos, importar archivos de audio o *midi* y, finalmente, exportar nuestra canción para usar en PC o Mac, o subirla al *Rockstar Social Club* para que la escuchen otros usuarios. La profundidad del juego es apabullante y, al mismo tiempo, el interfaz, la navegación y la facilidad de uso y asimiliación, muy sorprendente. Con más de 3.000 *loops* y sonidos (1.300 aportados por Timbaland), las posibilidades son enormes. Si sumamos la posibilidad de modificar, crear o importar nuevos, y el poder exportar, se convierte en una auténtica herramienta musical, y no un simple pasatiempo.

EXPLORACIÓN MUSICAL EN LA PSP AL ALCANCE DE TODO EL MUNDO

Recomendado PlayStation Revista Oficial - España Plata

Disponible en versión UMD

Juego descargable en PlayStation Store

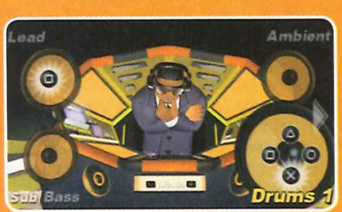
Recomendado Calidad Precio PlayStation

Por Stan By

CÓMO CREAR UNA CANCIÓN EN 10 PASOS

1. TOCAR EN DIRECTO

El mejor lugar para introducirse en los conceptos de sample, loop y grabación por pistas. Encontramos grupos de sonidos: baterías, bajos, teclados, sonidos «solistas», que se disparan con los botones.





6. MANDANGA DE LA BUENA

PARA EXPERTOS

Como decimos, hay unos 3000 loops y sonidos disponibles. Desde el menú podemos seleccionar y preescuchar el que queramos, y se nos indica la duración en compases. ¿Ya no te gusta un sonido en una pista? Abre el menú y busca uno nuevo...



2. GRABAR

En cualquier momento podemos entrar en modo Grabación. Lo que vayamos disparando (los loops comienzan automáticamente al principio del siguiente compás) se registra en las ocho pistas que ofrece Beaterator y que luego veremos diferenciadas en el estudio.



7. EFECTISMO

PARA EXPERTOS

Para ahondar más en el proceso de mezcla, colócate sobre una pista, abre el menú efectos y trastea. Dos efectos posibles por pista (delay, distorsión, phaser, chorus... casi todos en los que puedas pensar), con los parámetros habituales, y reverb general.



3. ¡AL ESTUDIO!

Una vez grabada nuestra interpretación, pasamos a lo realmente divertido. Aquí vemos las ocho pistas, y podemos hacer los primeros retoques: volúmenes, espectro estéreo y también intercambio y edición de samples y loops.





8. TOQUE PRO

PARA EXPERTOS

Desde ese mismo menú puedes usar trucos profesionales, como jugar con el volumen para hacer un fade in, o fade out. Algo que también puedes hacer con cada sample de audio individual desde el Editor de Audio, aunque modificarás ese loop para siempre...



PARA EXPERTOS





4. RETOCANDO SAMPLES

Beaterator incluye un panel para editar melodías (imagen superior), un editor de patrones de batería (con modo Drum Pad para «tocar y grabar» la percusión) y un editor de audio para modificar samples.

9. DE TU COSECHA

Y hay más: ¿quieres aportar tu granito de arena? En Beaterator puedes grabar tu voz, en directo, mientras suena tu canción, o importar archivos de audio y midi. ¿Necesitas más pistas? Un truco: exporta tu canción mezclada como midi, impórtala de nuevo y tendrás otras siete pistas más...



5. A EDITAR

En el Panel de Canción es donde obtenemos el poder absoluto. Aquí, por medio de un par de botones, y con una sencillez pasmosa, podemos copiar y pegar partes, borrar, desplazar, ajustar, colocar nuevos loops no usados en directo... Cada pista es uno de los bancos del directo, y los colores ayudan en la navegación.





10. SOLO PARA VALIENTES

Lo más sencillo, y recomendable al principio, es grabar en directo o abrir plantillas de canciones con bancos de sonidos por defecto, según el estilo. Pero siempre puedes optar por empezar completamente desde cero, e ir añadiendo pistas y loops desde la librería. ¡A tu aire!



PARA EXPERTOS

EVALUACIÓN



Miles de loops, agrupados en varios estilos sin descuidar el rock (más bien electrónico, eso sí) y casi todas las opciones esenciales de cualquier software de producción musical. Impresionante...



Es sencillo de usar y aprender, permite exportar las composiciones para usar en PC o Mac, pero tememos que sólo se le saque todo su jugo desde la experiencia en otros programas.

SONIDO
La calidad de los sonidos de la librería es espectacular, y salta a la vista (bueno, al oído) en cuanto uno se pone unos cascos...
9,5

INTERFAZ
Fácil, asequible, bien diseñado: casi cada función se realiza con un par de botones y un par de pasos. Bravo, Rockstar, bravo.
9,2

CURVA DE APRENDIZAJE
Con tutoriales al alcance de un dedo y un diseño visual claro, creemos que aprender su manejo es bien sencillo.
9,0

PROFUNDIDAD
No es Cubase o Protools, pero la librería ofrece infinitas posibilidades, y las herramientas, más todavía. Además se puede exportar...
9,6











Con sólo un par de botones podemos ejecutar las técnicas más famosas de la serie, como el Katon de Hitachi o el Rasengan de Naruto.

En el modo Escenario tendremos que acabar con enemigos de todo tipo. Estos jabalíes son de los más duros y nos obligarán a gastar items.





Género **Lucha**
Compañía **Namco Bandai**
Desarrollador **Namco Bandai**
Distribuidor **Namco Bandai**
Jugadores
On-line **No**
Texto-doblaje **Castellano-Inglés**
Grabar Partida **384KB**
P.V.P. Recomendado **39,95 €**
www.namcobandaigames.eu/es/
12



Las escenas cinemáticas nos narran la misma historia que en el anime de Naruto Shippuden. Los textos están en castellano.



NARUTO SHIPPUDEN LEGENDS
AKATSUKI RISING

NARUTO ABANDONA SU SENDA

Después de los dos *Ultimate Ninja Heroes* que recibimos en nuestro país, que no eran sino la conversión de los *Narutimate Portable* japoneses a territorio europeo, **Namco Bandai** se ha estirado con este título exclusivo para nosotros, los occidentales.

Sabemos que para entender cuántos juegos de *Naruto* ha habido para **PSP** entre los lanzados en Europa y Japón hace falta un máster de quinto grado. Nosotros nos conformamos con que sepas que este juego no pertenece a la misma saga que los dos anteriores, sino que es otra cosa, pero desgraciadamente ha resultado ser otra cosa de menor calidad que los *Ultimate Ninja*.

EXPERIMENTOS FALLIDOS

El sistema de combate de ***Akatsuki Rising*** abandona el *scroll* lateral para situarnos en escenarios tridimensionales por los que podemos movernos libremente. Hay un botón para atacar, otro para lanzar *Kunais* y otro para hacer un cambio rápido de lugar. Esta última función es la que mejor ilustra en qué consisten las peleas de este título, las cuales son básicamente una versión avanzada del «correquetepillo» donde los *ninjas* están constantemente huyendo el uno del otro y acaba resultando vencedor quien más veces consiguió cazar al rival. Se trata de un invento extraño que a veces llega a desesperar, pues da la impresión de que en algunas partes del modo Escenario resulta difícil impactar a tu oponente. Dicho modo, además, se complementa con un *beat 'em-up* para unir los combates entre sí y consta de enemigos pesados, repetitivos y en escenarios de cartón piedra. Habrá que esperar a la llegada del prometedor *Narutimate Accel 3*.

Gráficamente, Akatsuki Rising presenta unos modelados más poligonales de lo aconsejable, y la expresión facial es prácticamente nula.



LA ALTERNATIVA



ULTIMATE NINJA HEROES 2
Cualquiera de las dos últimas entregas supera a ésta en calidad y diversión.

EVALUACIÓN

Su sistema de combate es mucho menos profundo que el de los Ultimate Ninja Heroes, ya que además de buscar mucho más el machaqueo de botones, da lugar a ciertas rutinas y combos imparables.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	MULTIJUGADOR	TOTAL
7,3	7,8	7,0	8,0	-	7,5	7,4

Es algo deficiente como juego de lucha y muy soso para ser un buen beat' em-up.

Como siempre, existe la posibilidad de combatir vía ad hoc contra un amigo.


WWW.MOTORSTORM.COM
PlayStation® Network
12
www.pegi.info
SONY
MOTORSTORM
ARCTIC EDGE
TU CARRERA, TUS RIVALES, TU FESTIVAL.
TODO EL MUNDO EN TUS MANOS
En el aire glacial hay olor a aceite quemado. El festival MotorStorm® ha regresado. Con 12 desafíos extremos, emocionantes pistas reversibles de los helados rincones de Alaska, espectaculares enfrentamientos online con el modo multiplayer, nuevos vehículos terribles como el Snow Cat y terrenos tan hostiles como tus rivales. Nunca harás dos carreras iguales. Sólo la adrenalina calentará la carrera.
GAME
Consigue tu Edición Especial en exclusiva en tiendas Game
COLLECTOR'S EDITION
PlayStation® Portable
"PlayStation", "PSP", and "ΔOX□" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. MotorStorm® Arctic Edge ©2009 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Bigbig Studios. MotorStorm is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. "Broadband internet service required. Users are responsible for broadband access fees. Charges apply for some content. PlayStation®Network and PlayStation®Store subject to terms of use and not available in all countries and languages. Users under 18 require parental consent.

¡PART

Square Enix, Koch Media y PlayStation Revista Oficial te invitan a conseguir 20 Ediciones de Coleccionista y 20 Juegos de DISSIDIA FINAL FANTASY. Si quieres optar a uno de los 40 espectaculares premios de DISSIDIA FINAL FANTASY, envíanos un SMS con la respuesta correcta antes del 14 de noviembre de 2009.

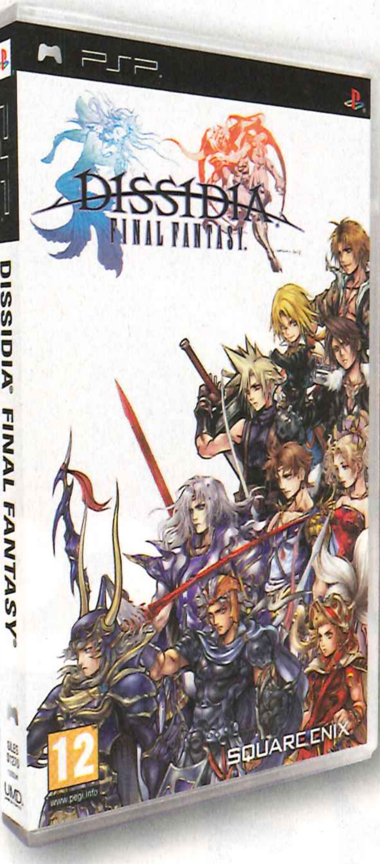


¿Cómo se llaman las dos entidades que luchan en el juego?

A) Kefka y Cloud B) Epic y Blast C) Cosmos y Caos







© 2008, 2009 SQUARE ENIX CO., LTD. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. DISEÑO DE PERSONAJES: TETSUYA NOMURA DISSIDIA ES UNA MARCA COMERCIAL O UNA MARCA REGISTRADA DE SQUARE ENIX CO., LTD. FINAL FANTASY, SQUARE ENIX Y EL LOGO DE SQUARE ENIX SON MARCAS REGISTRADAS O COMERCIALES DE SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD." ", "PLAYSTATION", AND "PSP" ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

¿Cómo participar?







KOCH MEDIA SQUARE ENIX

POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra finalps espacio + respuesta correcta.
Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: finalps A

Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid.Fecha límite: 14 de noviembre de 2009.



LAST MONKEY
Parece que soluciona en gran medida los problemas de su antecesor, aunque tendrá una dura competencia estas navidades...

Letal
★★★★★

Compañía **UbiSoft**
Programador **UbiSoft Montreal**
Género **Aventura/ Acción**

El comienzo del juego nos muestra a un despreocupado Ezio dedicándose a lo propio de su edad: tropelías, peleas, visitas nocturnas a chicas...

Assassin's Creed II

Parece que volverá a mostrarse falso el famoso dicho de «segundas partes nunca fueron buenas»


La pistola oculta en el antebrazo de Ezio es la mayor novedad dentro de su catálogo de armas.











Estas pizpiretas féminas se dedican a la profesión más vieja del mundo, y no dudarán en tentar al atractivo Ezio. Y es que, los chicos misteriosos siempre han tenido mucho tirón, eso está claro...

Hace ahora ya dos años que uno de los «abanderados» en esta nueva generación de consolas (que supongo que ya no será tan nueva, sino más bien «actual») aparecía en el mercado. Arropado por una impresionante campaña de marketing y una no menos impresionante responsable de su desarrollo (la omnipresente Jade Raymond), el juego llegó a vender más de ocho millones de unidades, a pesar de que alguno de sus apartados no cumplía todo lo que había prometido. Su concepto aseguraba ser revolucionario: una aventura de acción en la que su protagonista -un asesino muy bien entrenado- recorría varias localizaciones de la zona de Oriente Próximo durante el convulso Siglo XII, en plena época de las cruzadas. Con un desarrollo abierto, la posibilidad de moverse como un gato superando cualquier obstáculo y mil formas de pasar inadvertido, o de acabar con sus enemigos, todas estas virtudes se vieron empañadas por un desarrollo bastante repetitivo.

Ahora, con un catálogo de juegos mucho más amplio a disposición de los usuarios de **PlayStation 3**, esta secuela sin duda lo tendrá más complicado para suscitar tanta expectación, aunque por lo que hemos visto y jugado en nuestro reciente viaje a las oficinas de París, todo parece indicar que estos dos años de desarrollo han dado sus frutos. Dos años que se han convertido en casi tres siglos si los trasladamos al argumento del juego, y es que este *Assassin's Creed* se desarrolla en el siglo XV, en pleno Renacimiento italiano. Hasta la fecha se conocía el nombre de algunas localizaciones, pero durante el evento citado nos revelaron algunas más, como la capital, Roma, o la zona de la Toscana, que será un entorno mucho más rural que los otros; y también el pueblo de San Gimignano, conocido en la época por albergar cantidad de construcciones de gran altura. Aunque lo cierto es que el juego arranca muchos años después, en la época actual.

Como a estas alturas ya sabrán todos los seguidores (y si no, mejor será que te enteres cuanto antes, ya que el prólogo de esta secuela da por hecho que conoces todos los sucesos ocurridos en la primera entrega), Tanto Ezio, protagonista de ***ACII***, como Altair -su predecesor en el cargo- son ancestros de Desmond Miles, »











En la bella ciudad de Venecia, en pleno carnaval de máscaras, Ezio podrá utilizar los canales para esconderse de sus enemigos y arrojarles al agua cuando estén desprevenidos.







Rivales
Cada uno de los tipos de soldado que aparecen en el juego tendrá diferente reacción.

un camarero que es capturado por una misteriosa corporación con el fin de «bucear» en sus recuerdos para conseguir revelar una serie de secretos que la ayuden en sus oscuros propósitos.

En esta secuela, este argumento «central» seguirá desarrollándose, aunque con bastantes sorpresas. Una vez que Desmond empieze a revivir las andanzas de su nuevo «tataratatarabuelo» conocerá su historia. Ezio Auditore da Firenze es un joven noble de Florencia, que un buen día es testigo de cómo, a causa de una traición, todos los miembros varones de su familia son apresados y ahorcados injustamente. En ese momento decidirá convertirse en un asesino para lograr su ansiada venganza, y junto a sus aliados (entre ellos un jovencísimo Leonardo Da Vinci, que le

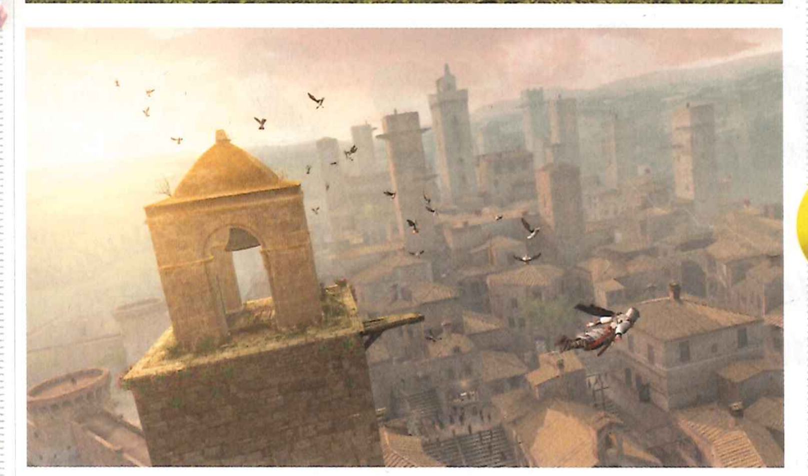
El catálogo de armas de Ezio es mucho mayor que el de Altair

surtirá de todo tipo de *gadgets*, entre otros personajes históricos) irá aprendiendo todo tipo de artes que le permitirán realizar cada vez más acciones. Acciones que irán mejorando los tres puntales básicos en los que vuelve a sustentarse el juego: la exploración de los entornos, el sigilo y la acción. La primera de ellas ha sido mejorada con muchos y más variados escenarios (a los ya citados, se unen otros conocidos como Lugares Secretos y que cuentan con un estilo de juego muy similar a lo visto en la saga *Prince Of Persia*). El sigilo sigue siendo igual de importante, aunque se han añadido nuevas posibilidades como la de mezclarse entre cualquier grupo de personas (y no sólo entre los monjes de la primera entrega) o de sumergirse en el agua para no ser visto. En cuanto el combate, las armas de Ezio son mucho más poderosas; dos cuchillas ocultas en lugar de una (y sin la necesidad de perder ningún dedo), todo tipo de armas blancas e incluso una de fuego acoplada a su antebrazo. Además, existe la opción de ir adquiriendo nuevas, así como diferentes piezas de armadura. Y todo ello con una calidad gráfica bastante elevada, sobre todo en lo referente a la representación de los entornos renacentistas.





Los combates a caballo siguen estando presentes, sobre todo en el condado de la Toscana.









EXCURSIÓN ITALIANA

Uno de los apartados más cacareados por los programadores del juego ha sido la representación de los distintos escenarios del juego. La Plaza de San Marcos, el Gran Canal, el Palacio Vecchio, Santa María Novella, el Puente De Rialto.



El bueno de Ezio conseguirá en un momento de la aventura hacerse con su propia villa. Como si de un simulador se tratara, tendrá que ir haciéndola crecer y desarrollarse.



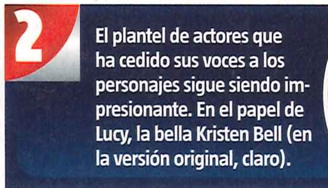




Claves

1 El mismo día que aparezca el juego en las tiendas españolas también lo hará la versión para PSP, subtitulada Bloodlines. Conecta ambas y tendrás acceso a extras.





2 El plantel de actores que ha cedido sus voces a los personajes sigue siendo impresionante. En el papel de Lucy, la bella Kristen Bell (en la versión original, claro).

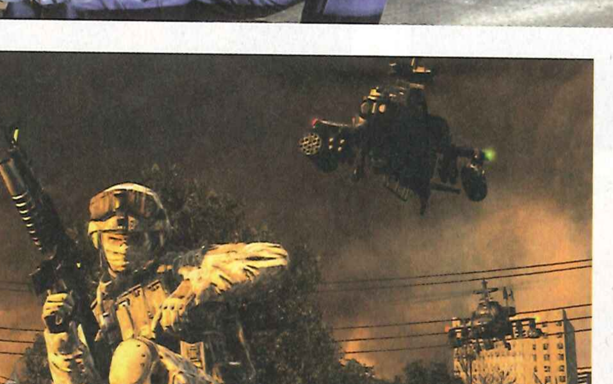


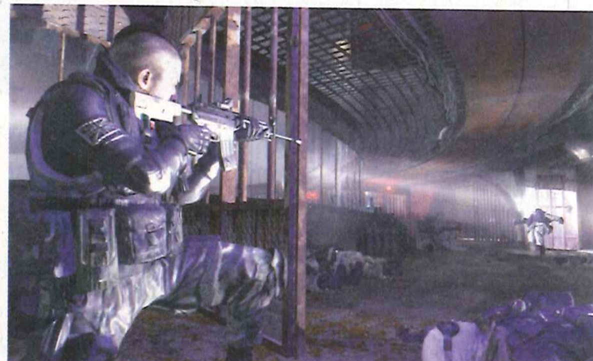







Alguna fase a bordo de vehículos también encontraremos en Modern Warfare 2.





PS3

PRIMERA IMPRESIÓN



STAN BY
Sigo jugando a Call Of Duty 4 casi cada vez que enciendo la consola. Seguramente, ya tiene sustituto.

Necesario ★★★★★

Compañía
Activision
Programador
Infinity Ward
Género
Acción

Modern Warfare 2

Vuelve Soap, vuelve la guerra moderna, vuelve uno de los mejores multijugadores... vuelve Call Of Duty

No podemos negarlo: los adictos de la redacción al *FPS* estamos inquietos como mariposillas ante la cada vez más cercana salida de ***Call Of Duty Modern Warfare 2***. No es para menos: todo lo visto, y todo lo probado hasta ahora, anticipa que la segunda parte de ese salto adelante que supuso *Modern Warfare* -muy especialmente, en términos de multijugador- va a ser un refinamiento bien medido de algo que ya en su momento era magnífico.

La historia de ***Modern Warfare 2*** recupera a Soap, el protagonista del primero, ascendido ahora a capitán y jefe de la unidad en la que se integra el jugador y su nuevo personaje: Gary «Roach» Sanderson. La Campaña recupera al grupo ultranacionalista de *Modern Warfare*, dirigido ahora por un tal Makarov, y con su red terrorista llegando mucho más lejos... Los escenarios buscan cierto distanciamiento con la primera entrega, dejando un poco de lado los desiertos y buscando alternativas como la base nevada del nivel que hemos podido jugar (a la que hay que aproximarse escalando una pared helada y de la que huir en moto de nieve), o las favelas de Río de Janeiro.

Pero donde está la auténtica miga -y las expectativas de los jugadores, para qué negarlo- de ***Modern Warfare 2*** es en su multijugador. Y éste, pese a mantener en esencia la misma fórmula *COD 4* (si algo funciona, mejor no tocarlo...) al menos en **Infinity Ward** parecen tenerlo bien claro), viene cargadito de adiciones y sutiles cambios que, en realidad, tal vez no lo sean tanto. Por un lado, la cantidad de mejoras añadidas es notable, con algunas como el pillaje automático de cuerpos o la que permite copiar la clase de tu último asesino tras morir varias veces. Además, se añaden las Ventajas Pro, versiones mejoradas que se obtienen al alcanzar cierto objetivo. Hay granadas y armas nuevas, y un nuevo -y mucho más personalizable- sistema de *combos* de bajas, con nuevas opciones (ataques de AC130, por ejemplo). Más opciones que matizan una jugabilidad ejemplar.

Una jugabilidad ejemplar que llega a las tiendas en tres ediciones distintas

A LA VENTA EN NOVIEMBRE



EDICIÓN PRESTIGIO

De las tres ediciones que Activision publica de MW 2, ésta es la más impresionante: además de las gafas de visión nocturna (para usar -porque funcionan- o exhibir), incluye un libro de ilustraciones y el COD clásico, por primera vez en consola.

149,99 €

EDICIÓN... PELADA

Para los que no necesitamos parafernalia ni cacharritos que encarezcan un producto ya de por sí más que excelente...

69,99 €

EDICIÓN BLINDADA

La edición intermedia incluye también el Call Of Duty clásico, pero en versión descargable, y un libro de arte. Eso sí, ésta no es edición limitadísima...

89,99 €









Infinity Ward busca también la variedad en los escenarios elegidos para ambientar la campaña. Nos queda la duda con ese Washington devastado del último tráiler...

Entre los modos multijugador también se incluye un cooperativo para dos jugadores con niveles de tipo más arcade, objetivos diversos, estadísticas y puntuaciones.



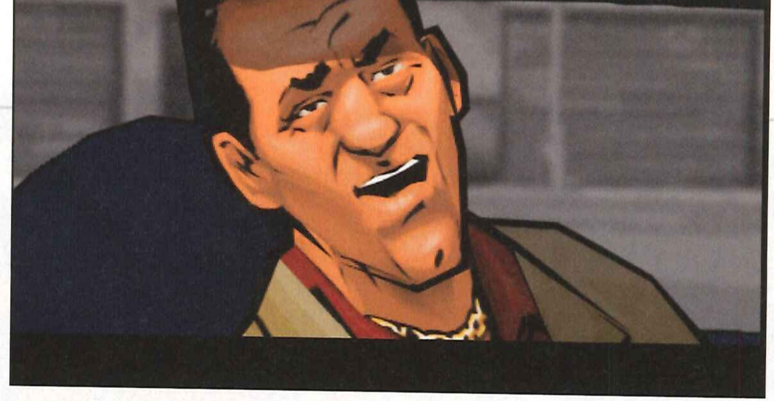
Claves

1 Zakhaev tiene sustituto, y su organización terrorista sigue viva y coleando. La Campaña continúa la estela de COD4, en mecánica y duración, con mejoras y nuevos escenarios.

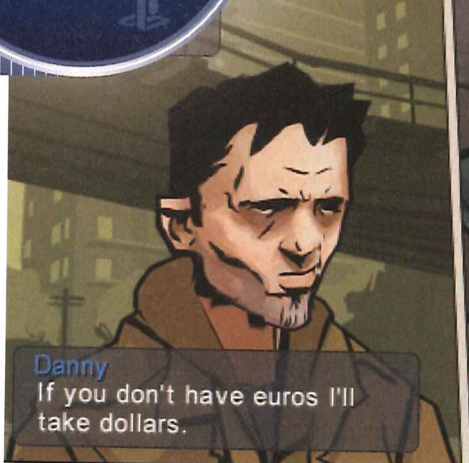


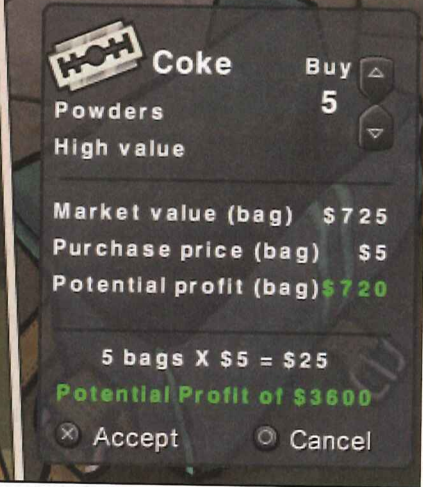
2 El multijugador sufre una actualización y revisión, no en esencia, pero sí en opciones. Siguen las clases, la experiencia y se añade mucha más personalización.













Una de las actividades más simpáticas y pizpiretas de GTA Chinatown Wars, el tráfico de estupefacientes, sigue teniendo el mismo peso, pero con un interfaz repensado para PSP.

Aunque Chinatown Wars mantiene ese chiste inagotable, el sacar por los pelos al desafortunado dueño del coche que robemos, algún puente que otro también será necesario.

VERSIÓN BETA

PSP

PRIMERA IMPRESIÓN

Grand Theft Auto Chinatown Wars

Rockstar se desmarca con una versión del GTA de Nintendo DS extendida, cuidada y bien afinada para PSP



STAN BY
Estructura directa y realmente portátil, y homenaje a las primeras entregas de GTA. Buenas credenciales...

¿Eh?
★★★★★

Compañía
Rockstar
Programador
Rockstar Leeds
Género
Acción



Es demasiado habitual encontrarse con *ports* de juegos de unas plataformas a otras hechos con, como se dice popularmente, siguiendo la regla de tres, una actitud de «pimpampún» a menudo poco respetuosa con el jugador e, incluso, con el mismo título al que se quiere, en resumidas cuentas, exprimir un poco más. No parece el caso, no obstante, de **Rockstar** y ***Chinatown Wars***.

Para empezar, el mismo estudio responsable del título para DS, **Rockstar Leeds**, se encarga también de la adaptación a **PSP**. Y, después de poder verlo con nuestros propios ojos y pasar un rato deambulando por su *Liberty City* particular (una que recuerda, sin duda, más a los primeros *GTA* que a su más reciente prole de grafismo realista y minucioso), este nuevo ***Chinatown Wars*** se antoja revisionado a conciencia para adaptarse de forma natural a la idiosincrasia de **PSP**. Las secuencias semi-estáticas con aroma a cómic que narran la historia de Huang Lee, el protagonista de esta entrega, se han redibujado aprovechando la nueva pantalla y sus mayores capacidades gráficas. Los minijuegos, tan importantes en DS, que usaban las capacidades de la pantalla táctil de Nintendo (realizar puentes en los coches, abrir cajas fuertes, etc.), se han rediseñado aquí de forma inteligente, usando una viñeta dentro de la pantalla -para no perder ojo de lo que ocurre a pie de calle, en torno a nuestro personaje-, y explotando sabiamente el interfaz de **PSP** (giros del *stick* analógico, secuencias de botones). Asimismo, las situaciones que explotaban la doble pantalla de DS se han resuelto aquí con gracia, como los trapicheos con los *dealers*, enmarcándolo todo en pantalla y simplificando la navegación a tan sólo dos botones. Más interesante, no obstante, es la propia esencia del juego, que aquí está perfectamente respetada: ***Chinatown Wars*** es un *GTA* netamente portátil, entendiendo como tal que es un juego de partidas rápidas en cualquier lugar. Su estructura de misiones (extendida, además, con un nuevo arco argumental) busca el juego directo y rápido, que haga avanzar la historia en pequeñas dosis para poder ser disfrutadas en todo momento, por breve que sea. Una auténtica apuesta por la portabilidad real y no tan sólo nominal.

Los minijuegos de la pantalla táctil se han rediseñado inteligentemente



En detalles como los cuerpos desparramados, o ese torso que sale del vehículo, es donde más se aprecia el guiño a los primeros GTA.

Como era de esperar, Chinatown Wars para PSP hace gala de un aspecto gráfico mucho más potente y refinado.

CHINATOWN EN DS

Nadie lo esperaba, realmente: que Rockstar creara un GTA para Nintendo DS fue, primero, una sorpresa. Luego, una revelación por la calidad del título que, además, jugaba al homenaje con las primeras entregas de la serie, con sus gráficos con sabor a retro y su perspectiva cenital. Algo que, por supuesto, se potencia y mejora en PSP.

El sonido es otra de las notables mejoras de Chinatown Wars para PSP con respecto a la versión de DS. Ese señor ardiendo suena requetebién.

Claves

1 Chinatown Wars gira en torno a Huang Lee, el hijo de un miembro de las Tríadas, recién llegado a Liberty City para... bueno, para hacer lo suyo.

2 La conversión a PSP adapta este GTA concebido para Nintendo DS a la perfección, con buenas soluciones para minijuegos.







NEMESIS
Aún más impresionante que el DBZ del año pasado, y no sólo en el apartado gráfico. ¿Dónde acabará esto?



★★★★

Compañía **Namco Bandai**
Programador **Spike**
Género **Lucha**

Dragon Ball Raging Blast

Más luchadores, escenarios interactivos y gráficos de infarto, para el regreso de Son Goku a PS3

Quizás fueron las críticas ante la parca oferta de luchadores de *DBZ Burst Limit*, o puede que todo se deba a una calculada política de relevo de equipos, pero el caso es que este ***Dragon Ball Raging Blast*** llega firmado por **Spike** (responsables de los *Budokai Tenkaichi* de **PS2**), en lugar de **Dimps**, que fueron los encargados de hacer debutar a Vegeta y Son Goku en **PS3**. Este dato quedaría en mera anécdota, pero la realidad es que en su segunda aparición en **PlayStation 3**, la saga *Dragon Ball* ha sufrido un importante empujón a todos los niveles, incrementando aún más nuestra admiración por **Spike**. A nivel gráfico, ***DB Raging Blast*** fragmenta aún más la fina línea entre *anime* y videojuego, con una mejora notable de la animación facial en los personajes (reaccionan en tiempo real a los puñetazos del rival) y escenarios mucho más extensos que los de *Burst Limit,* que se destruyen por la furia de los combates. Incluso la tasa de *frames*, al menos en lo que respecta a la *beta* que hemos tenido en las manos, llega a alcanzar los 60 fps.

Pero ojo, ***Raging Blast*** no se limita a engatusar las retinas del jugador con lo que parece a primera vista un auténtico *anime* jugable. **Spike** ha escuchado las peticiones de los *fans* y ha aumentado la cifra de luchadores (nuestra *beta* alcanza los 41 personajes), aunque tememos que habrá que esperar años para repetir la locura de *Budokai Tenkaichi 3* y sus 161 luchadores. Lo bueno es que podremos transformarlos en cualquier momento del combate (subir de nivel en el caso de los *Saiyans* o mutar si encarnamos a Freezer). Podrás personalizar los ataques de tu personaje, adquirir nuevos trajes, participar en una nueva edición del Gran Torneo de las Artes Marciales (para hasta 16 jugadores), combatir On-line, o revivir en el modo Colección Batalla Dragón los mejores momentos de las sagas de *DBZ* (*Saiyan*, *Freezer*, Androides, *Boo*...), así como los OVAs de Bardock y Broly, o protagonizar Historias Alternativas.

Llevo años quejándome por tener que revivir una y otra vez las mismas tramas de *Dragon Ball Z* (mientras sueño con ver en **PS3** las primeras aventuras de Son Goku de niño, enfrentándose a Pilaf, Tao, Pai-Pai y el Ejérctio del Lazo Rojo), pero cada nueva producción de **Namco Bandai** sigue hechizándome con su mezcla de espectacularidad, velocidad y mamporros. Supongo que es un sentimiento que cualquier fan de *Dragon Ball* compartirá. De momento, no puedo esperar a echarle el guante a la versión final de ***Raging Blast***. ¿Y vosotros?

Espectacularidad, velocidad y mamporros: la fórmula DBZ al 100%





Spike ha quebrado aún más la fina línea que separa a los juegos de DBZ del anime original.

Con sólo pulsar el botón R2 podrás transformar a tu personaje en pleno combate. Ese Super Saiyan de Nivel 3... ya está tardando en salir a escena.

Claves

1 Ejecutar las magias y especiales jamás ha sido tan fácil. Recarga el KI pulsando abajo en la cruceta digital y usa el analógico derecho para desencadenar Kamehames y otras fruslerías.

2 Aunque la historia es la misma de siempre, Spike nos la mostrará en el modo Historia desde ópticas diferentes. Es el momento de encarnar al chulesco Raditz.





Habrá que esperar un año más para ver a Fernando Alonso vestido de rojo. Mientras tanto, podemos empezar a enseñarle a Massa cómo conduce un campeón del mundo. ¡Vamos Magic!



Si pasas de clasificación puedes ir directamente a la carrera y adelantar como un salvaje desde la cola.



El diseño de los circuitos se acerca bastante a la realidad. Mirad qué bien luce este Brawn GP.

PSP

PRIMERA IMPRESIÓN



LLOYD

Tras varias temporadas de sequía, Codemasters recupera la Fórmula 1 para los aficionados al deporte rey del motor.

Añorado ★★★★★

Compañía **Codemasters**
Programador **Codemasters**
Género **Conducción**

F1 2009

Con todo lo necesario para volver a arrasar en PSP

Dos años han pasado desde la entrega del último juego oficial de Fórmula Uno en **PS3**. Si nos referimos a la portátil que nos atañe, habría que elevar esta cifra un año. Tras el bajón de resultados por parte de Alonso, **Sony C.E.** dejó de lado esta licencia que recupera ahora con fuerza **Codemasters** coincidiendo con el anuncio por parte de *Ferrari* del fichaje de nuestro asturiano más internacional.

La entrega para **PSP** del juego de esta temporada que toca ya a su fin, podría parecer una avanzadilla del título que el año que viene dará el salto a **PS3**. Sin embargo, por lo que hemos podido probar, ***F1 2009*** es una opción más que interesante para quien quiera ponerse desde ya a los mandos de un monoplaza.

Al igual que sus antecesores, ***F1 2009*** cuenta con los clásicos modos de juego de Fin de Semana, Contrarreloj o, como eje del juego, el modo Trayectoria. En este último podremos crear a nuestro propio piloto y empezar desde un equipo pequeño para acabar a lo largo de tres temporadas siendo una referencia en el deporte rey del motor.

En las carreras propiamente dichas, el coche se moverá con bastante fluidez y será sencillo manejarlo si hacemos uso de las ayudas. Conducir sin ellas y en niveles de dificultad altos será otra historia y todo un reto que pondrá a prueba la pericia de los más diestros. El juego se mueve con solvencia a pesar de la cantidad de coches en pista. Es todo un acierto que **Codemasters** haya optado por esta opción en detrimento de detallar más los cicuitos.

A falta de una prueba más a fondo y de que esté disponible el multijugador, ***F1 2009*** nos ofrece dudas en los tiempos de carga que son algo largos y la falta de bastantes circuitos del Campeonato del Mundo original. Esperemos y demos un merecido voto de confianza.



Claves



Agradar a los jugadores más exigentes y a los que busquen un juego arcade será fundamental. Del buen balance entre uno y otro estilo depende en parte el éxito de F1 2009.





En la versión que hemos podido probar faltan bastantes de los circuitos reales del campeonato del mundo y las cargas son algo lentas. Si consiguen solucionar estas dos pegas este título dará mucho que hablar.

CAMERON DIAZ

6
DE NOVIEMBRE
EN CINES

JAMES **MARSDEN**

FRANK **LANGELLA**

THE **BOX**

SI PULSAS ALGUIEN MORIRÁ

ON PICTURES Y MEDIA RIGHTS CAPITAL PRESENTAN UNA PRODUCCIÓN DE DARKO ENTERTAINMENT UNA PELÍCULA DE RICHARD KELLY CAMERON DIAZ JAMES MARSDEN FRANK LANGELLA "THE BOX" JAMES REBHORN HOLMES OSBORNE CASTING POR MARY VERNIEU, C.S.A. VENUS KANANI VESTUARIO APRIL FERRY MÚSICA DE WIN BUTLER RÉGINE CHASSAGNE Y OWEN PALLETT EDITADA POR SAM BAUER DISEÑO DE PRODUCCIÓN ALEXANDER HAMMOND DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA STEVEN POSTER, ASC PRODUCTORES EJECUTIVOS SUE BADEN-POWELL EDWARD H. HAMM JR. PRODUCIDA POR SEAN McKITTRICK RICHARD KELLY Y DAN LIN BASADA EN EL RELATO CORTO "BUTTON, BUTTON" DE RICHARD MATHESON ADAPTADA Y ESCRITA POR RICHARD KELLY

ON

MRC

WWW.ONPICTURES.COM

WARNER BROS. PICTURES

VERSIÓN BETA





LLOYD
El éxito de la nueva apuesta de Sony dependerá de la fiabilidad de los servidores y la capacidad de gestionar tantos jugadores juntos.

Bélico

★★★★☆

Compañía **Sony C.E.**
Programador **Zipper Interactive**
Género **Multijugador**



MAG

Hasta 256 jugadores en línea en la misma partida. Todo un arsenal y 128 enemigos que clamarán por su vida.

Si en **PSone** los reyes fueron los *RPG* y los plataformas, y en **PS2** las aventuras y el desarrollo de los *sandbox*, no cabe duda de que el género predominante en **PS3** es el de los *shooters* y en especial su variante en primera persona. Con la expansión y optimización de los servicios On-line, este tipo de juegos ha dado como fruto los mayores éxitos de ventas gracias a títulos como *Killzone 2*, la saga *Call Of Duty*, *Medal Of Honor*, *Call Of Juarez*... Y es que eso de juntarse con amigos, formar clanes y dirimir rencillas históricas con franceses, yanquis o alemanes no tiene precio.

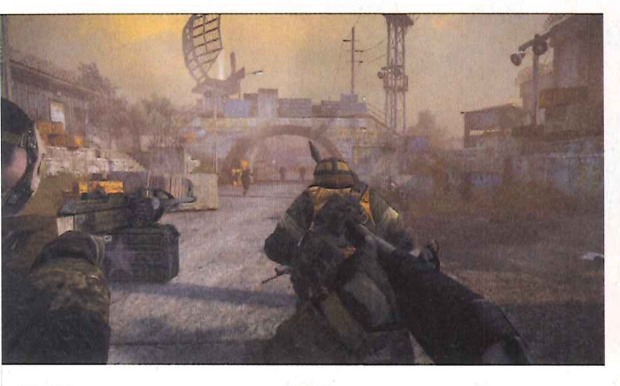
Sony se ha dado cuenta de este filón y ha creado un nuevo *FPS* llamado ***MAG***, que como sus propias iniciales indican (*Massive Action Game*) cuenta como mayor atractivo con la acción sin límites. Para ello, se han liberado del modo Historia para centrarse en lo que muchos jugadores explotan durante horas: el Multijugador On-line. Así, ***MAG*** se convierte en el primer título de este tipo en **PS3** que ofrece contenidos únicamente multijugador y que puede llegar a albergar hasta 256 jugadores en una misma partida. Sin conflictos internacionales, sin invasiones, sin problemas políticos de por medio; en definitiva, la guerra porque sí.

Para desarrollar tanta acción bélica tendremos que elegir una de las tres compañías privadas que estarán disponibles desde el principio: *Raven*, las más avanzada tecnológicamente; *Valor*, cuyos miembros siguen las leyes de la guerra tradicional; o *Svern*, un grupo de mercenarios especializado en tácticas guerrilleras.

Al tener capacidad para equipos de hasta 128 personas, nuestro ejército estará dividido en pelotones y escuadrones. Según en el que estemos ubicado, atacaremos o defenderemos un objetivo en la zona del mapa que se nos haya asignado. Dentro de cada escuadrón habrá una especie de líder que dará las órdenes y tendrá que «rendir cuentas» ante los jefes de pelotón. El armamento será personalizable desde el principio y a medida que consigamos experiencia desbloquearemos habilidades y nuevos accesorios para nuestro personaje.

Habrá que subir de nivel para conseguir nuevas armas y accesorios que nos conviertan en un supersoldado

MAG puede convertirse en el paraíso para todos aquellos que buscan acción directa On-line sin tapujos, si los servidores dan la talla y se consigue cierto control en partidas tan multitudinarias.

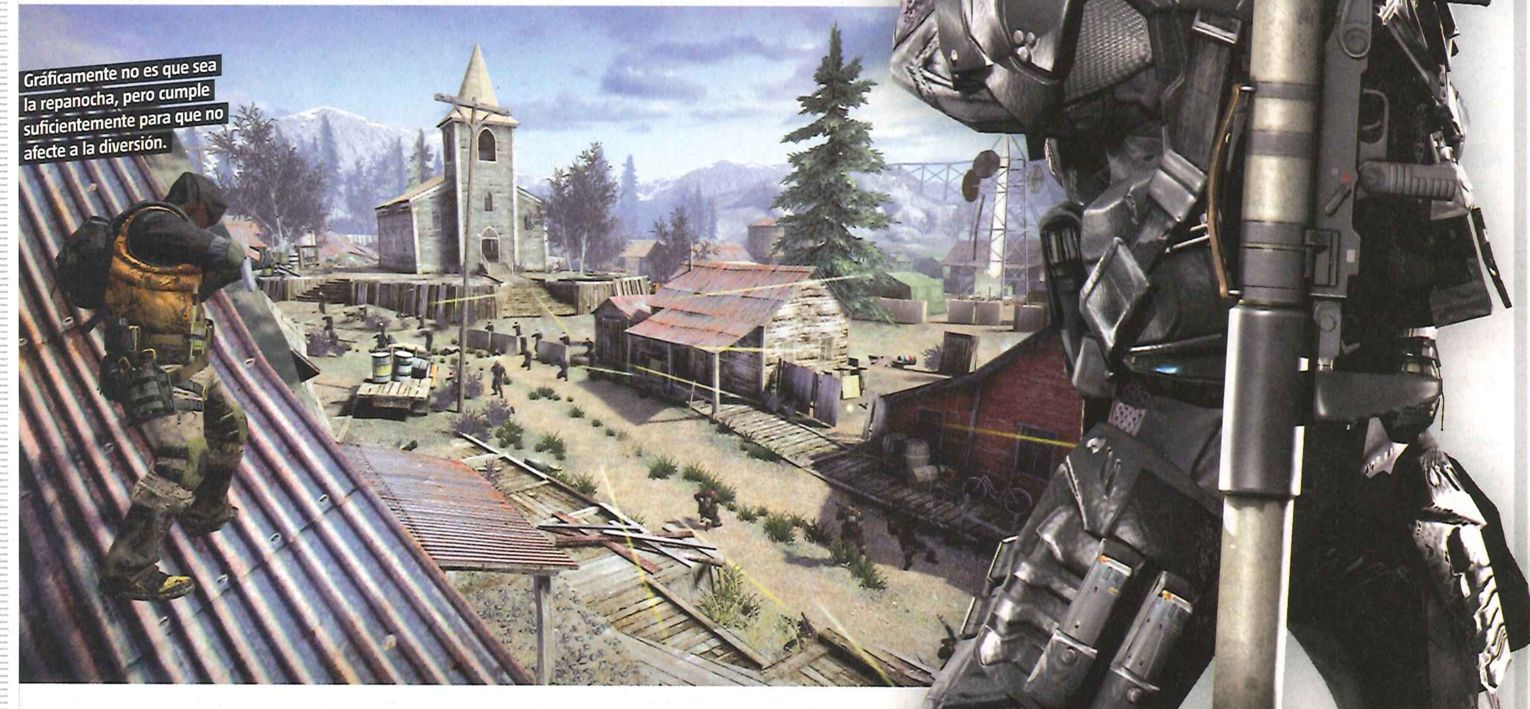






Encontrar una buena cobertura será muy importante. Ten en cuenta que habrá mucho «campero» suelto dispuesto a dar en la primera cabeza que pille.

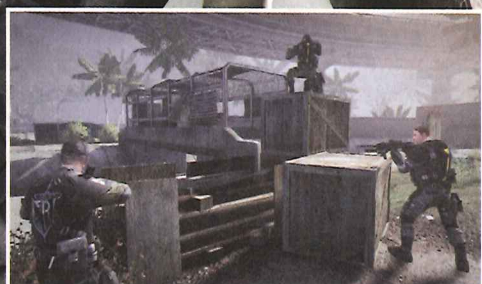
A la hora de atacar un objetivo no servirá de mucho ir a lo loco. Seguir las órdenes del jefe de escuadrón será necesario para tener éxito.



Gráficamente no es que sea la repanocha, pero cumple suficientemente para que no afecte a la diversión.









Claves

1 Controlar que los escuadrones no sean un despiporre y que los líderes puedan expulsar a quien haga lo que le dé la gana será necesario para que no sea todo un caos.



2 La gran cantidad de jugadores en varios modos de juego distintos necesitará de servidores capaces de aguantar y donde no aparezca el fantasma del lag.











PS3

PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS
Aunque sea un producto destinado a los chavales, su calidad gráfica te sorprenderá.

Puro Ibérico
★★★★☆

Compañía
Sega
Programador
Pyro Studios
Género
Aventura

Planet 51

Niños... ¡huid del humano invasor!

Todo queda en casa: la película más cara de la historia del cine español (más de 60 millones de Euros de presupuesto), contará con su propia adaptación a **PS3**, programada por los españoles **Pyro Studios** (los titanes de la saga *Commandos*) y distribuida a nivel mundial por **Sega**. Desde Alcobendas nos llega este desternillante giro de tuerca a una fórmula clásica del cine de ciencia ficción: el invasor de otra galaxia que aterroriza una gran ciudad. El astronauta, y bastante humano, Chuck las pasará canutas desde el mismo momento en el que pise el *Planeta 51*, hasta ese momento una bucólica civilización *alien* anclada en el *way of life* de los años 50. Sus únicos aliados serán el joven -y verde- Lem, y la encantadora sonda terrestre Rover en una trama divertidísma que arrancará en el juego mucho antes de lo que nos mostrarán en los cines a partir del 27 de noviembre. Catalogado por sus propios creadores como un «*GTA* familiar», ***Planet 51*** nos permitirá no sólo afrontar misiones principales y secundarias a pie (llegando a controlar a los cuatro personajes antes mencionados), sino a bordo de más de 35 vehículos, tan peculiares en su diseño como en su manejo. Tras echar las primeras partidas a la versión *beta* de ***Planet 51*** hemos llegado a varias conclusiones: la primera, que adaptar una peli de animación familiar no está reñido con ofrecer unos gráficos cuidados y una mecánica original (en lugar del típico plataformeo multifase); y la segunda, que cuando en este país se nos brindan los medios y el tiempo necesario (dos años ha llevado la creación de ***Planet 51***), podemos crear productos capaces de rivalizar, e incluso superar a muchas producciones europeas, japonesas o yanquis. No es chovinismo, es la pura realidad. Ya lo comprobaréis el mes que viene.

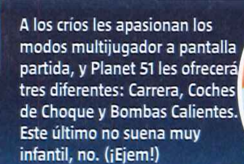


Claves



Al margen de las misiones principales, podremos solventar misiones secundarias, como cortar el césped de los vecinos o repartir el periódico.



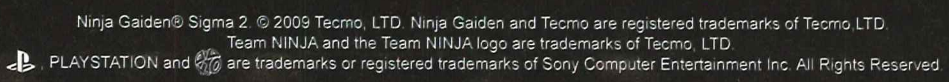


A los críos les apasionan los modos multijugador a pantalla partida, y Planet 51 les ofrecerá tres diferentes: Carrera, Coches de Choque y Bombas Calientes. Este último no suena muy infantil, no. (¡Ejem!)

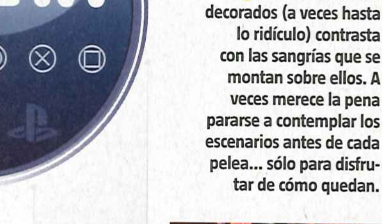


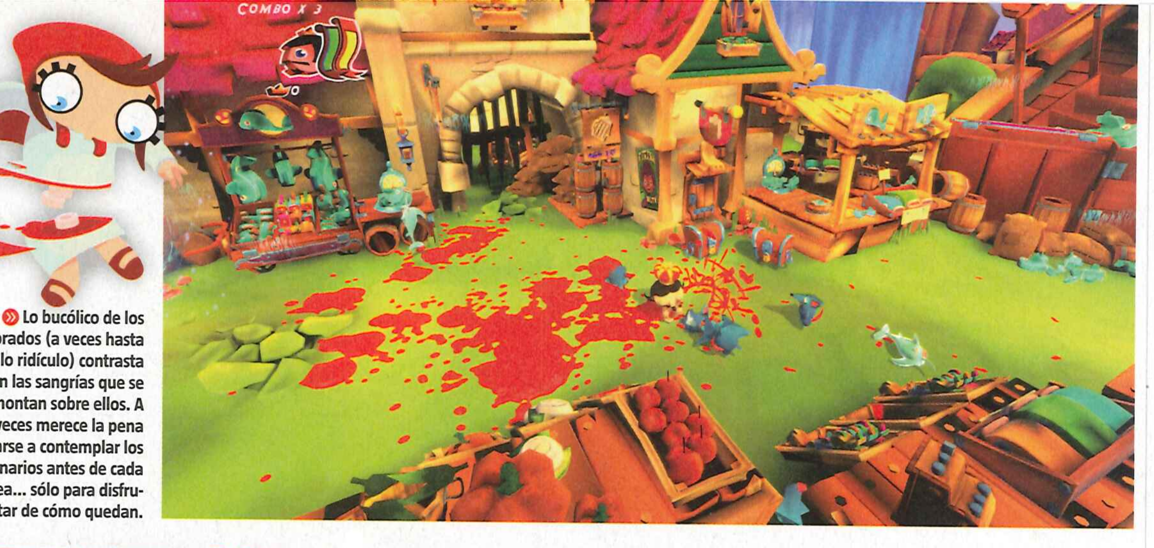
NINJA GAIDEN® 2
SIGMA

16
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
Team NINJA
TECMO
KT
TECMO KOEI EUROPE LTD.


Ninja Gaiden® Sigma 2. © 2009 Tecmo, LTD. Ninja Gaiden and Tecmo are registered trademarks of Tecmo,LTD.
Team NINJA and the Team NINJA logo are trademarks of Tecmo, LTD.
, PLAYSTATION and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.







Lo bucólico de los decorados (a veces hasta lo ridículo) contrasta con las sangrías que se montan sobre ellos. A veces merece la pena pararse a contemplar los escenarios antes de cada pelea... sólo para disfrutar de cómo quedan.

PS3

PRIMERA IMPRESIÓN



JOHN TONES

Sencillote e intrascendente, este Fairytale Fights quiere ser la gamberrada del año. No lo es tanto, pero la risa está asegurada.

Malcriado

★★★☆☆

Compañía
Playlogic Ent.
Programador
Playlogic Ent.
Género
Acción





Lo peor de la beta que hemos probado son las peleas con los jefes finales, algo repetitivas, facilonas y poco precisas.

Fairytale Fights

El temible giro violento de los cuentos clásicos

Todo el mundo sabe que los cuentos de hadas tradicionales tienen un trasfondo oscuro. Y no es que los Hermanos Grimm estuvieran desequilibrados cuando describieron con todo lujo de detalles cómo el lobo se comía a la abuela y luego era abierto en canal por el leñador. Es que el cuento popular que versionearon los Grimm era aún más bruto: Caperucita llegaba a comerse, sin saberlo, a su abuela y a meterse desnuda en la cama con el lobo antes de ser devorada, en lo que obviamente era un cuento moral para enseñar a los niños que hay que desconfiar de los desconocidos. ¡Glups! La cuestión es que resulta enternecedor que un juego recupere ese tono macabro, se sobreponga al «Síndrome *Shrek*» de banalización de los cuentos clásicos y más bien tenga como referente al estupendo *American McGee's Alice* que salió hace unos años para PC y del que saldrán pronto versiones para consola. ***Fairytale Fights*** nos recuerda, con humor y violencia, el oscuro legado de los cuentos infantiles y nos presenta a una enloquecida Caperucita Roja, una Blancanieves semi-zombi, un Emperador en pelotas y un Jack sin habichuelas mágicas pero de comportamiento desquiciado. Juntos o por separado (hay un modo multijugador hasta para cuatro personas), recorrerán decorados clásicos de los cuentos infantiles buscando un tesoro y reduciendo a pedacitos a todos los que intenten detenerlos.

Buenas ideas de diseño (el hecho de que en el multijugador se pueda reducir a pedazos a los compañeros, voluntariamente o no) van acompañadas de una simplificación quizás excesiva del género de *hack'n slash* clásico (es imposible morir y todo se controla con los *sticks*) en un juego del que pronto daremos el veredicto final. De momento, nos ha encantado su gamberrismo trotón y su gusto por el detalle loco.



Claves

1 El gran atractivo del juego es el modo multijugador, que permite de dos a cuatro jugadores y que asegura carcajadas y brutalidad multiplicadas, en modos tanto On-line como Off-line.





2 El demonio está, sobre todo, en los detalles. Uno de nuestros movimientos favoritos es el que permite derrapar sobre la sangre. No sirve de nada, pero no pararás hasta escribir tu nombre en un charco.




Guía completa
PlayStation
Revista Oficial - España
PS3
FIFA 10 vs. PES 2010
MANUAL DE FÚTBOL
FIFA 10
PES 2010
PRO EVOLUTION SOCCER
KONAMI
APRENDE a jugar al fútbol de la mano de nuestros profesionales
CONTROLA a tu equipo desde el vestuario y salta al césped
DOMINA todos los movimientos para ser el rey del campo
CONVIÉRTETE en el mejor futbolero con y sin balón
COMPARATIVA: Descubre cuál es el mejor de la temporada



Por Edgar & Cía y Lloyd

FIFA 10 PES 2010 MANUAL DE JUEGO

Defiende tu portería

TACKLING

Bajo esta palabra tan chula se esconde el simple hecho de "meter la pierna", que se realiza pulsando el botón ⊗ en el momento deseado.

ENTRADA A RAS DE HIERBA

La hermana mayor del tackling es esta entrada con todo que se ejecuta con el botón ◎. Hay que cogerle el truco para no cometer falta.



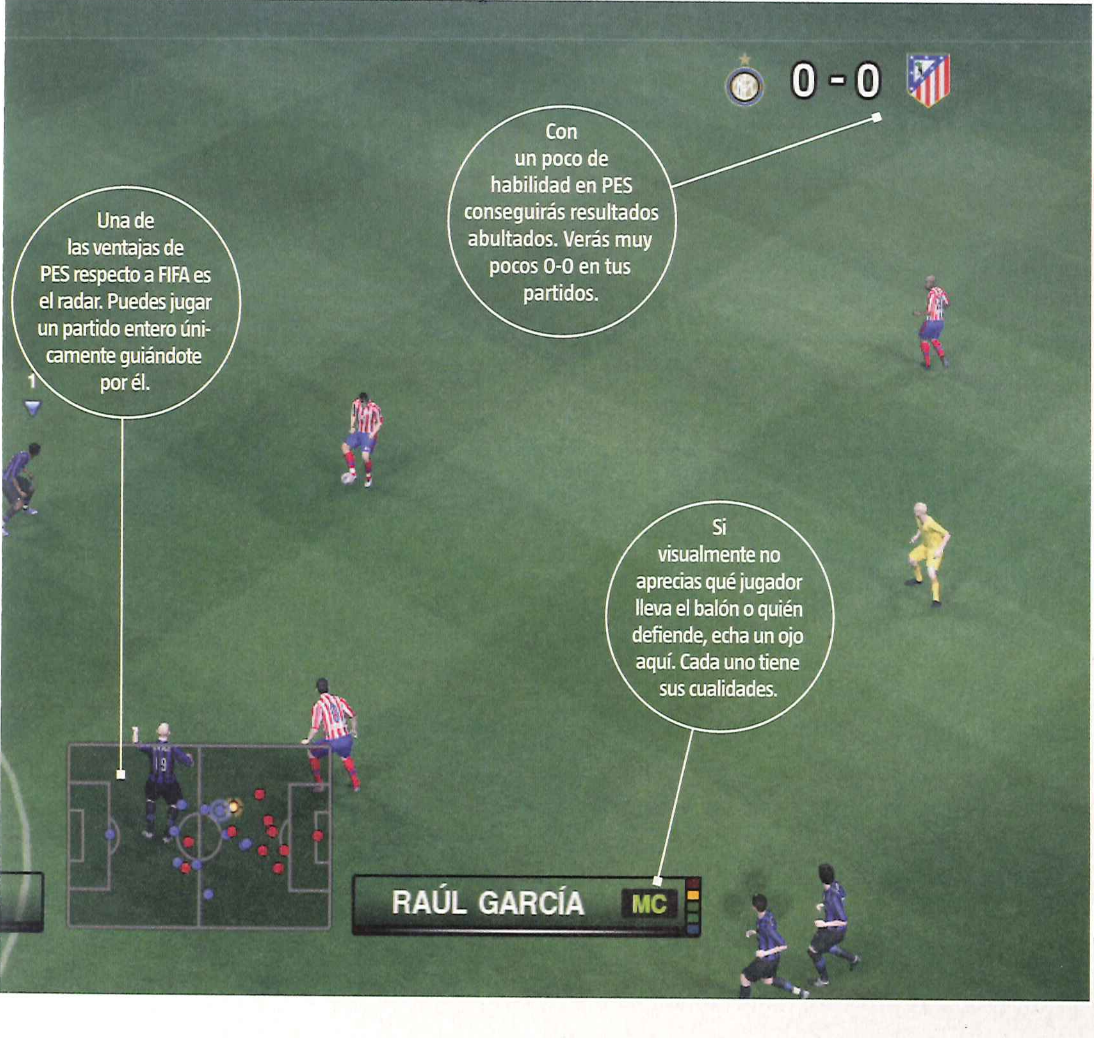
Jugando sin el balón

PRESIÓN

Para hacer que un defensa se pegue al jugador que lleva la pelota, mantén presionado el botón ⊗. Si pulsas ▢, un compañero acudirá también.

SACAR EL PORTERO

Jugar con la defensa adelantada te hará robar muchos balones pero correrás riesgos. Saca al portero con △ cuando la jugada se ponga fea.



Jugando con el balón

PASAR

Como es habitual año tras año, el pase se realiza presionando una vez el botón ⊗. La dirección que pulses y la presión que hagas sobre él definirán el pase.

EN FIFA 10



EN PES 2010



DISPARAR A PORTERÍA

Pulsa el botón ▢ cuando tengas una buena posición de tiro. Con L1, R1 y R2 tendrás variantes como el tiro colocado o la vaselina por encima del portero.

EN FIFA 10



EN PES 2010

PASE ALTO

Para realizar centros, cambios de juego o buscar la cabeza de tus delanteros pulsa el botón ◎, pero no abuses de él o perderás muchos balones.

EN FIFA 10



EN PES 2010

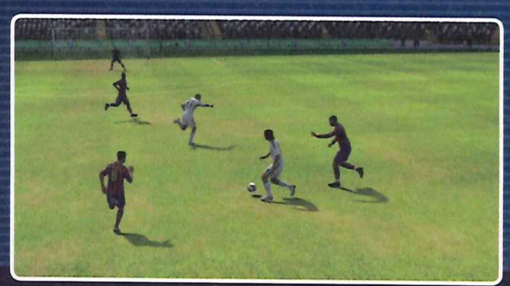
PASE EN PROFUNDIDAD

El pase estrella de todo futbolero que se precie se hace con △. Aprovecha la carrera de tus futbolistas más veloces para pillar desprevenida a la defensa.

EN FIFA 10



EN PES 2010


Muchas veces tus delanteros te marcarán la posibilidad de un pase al hueco en su carrera. No lo dudes y aprovéchalo.


Fernando Torres está hecho todo un delantero. Cada año sus habilidades mejoran como se demuestra en este regate al portero.

EN ATAQUE

El arte del pase

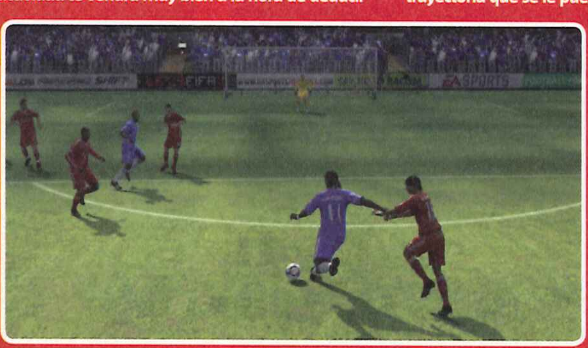
Pasar es algo más que pulsar el botón ⊗. Si acostumbras a ver fútbol por televisión observarás que los buenos centrocampistas como Xavi o Gerrard tienden bastante a amagar el pase. Esto es así porque a base de acumular tanta experiencia han aprendido a diferenciar los pases seguros de los que no lo son. Tú debes hacer lo mismo. Al igual que en el ajedrez hay que pensar cuatro o cinco turnos más allá, en el fútbol debes tener en mente lo que ocurrirá una vez que sueltes la pelota. Puede que ese rival que aparentemente está fuera de la trayectoria del balón pueda iniciar una carrera para cortar tu pase, o puede que al hacer llegar la pelota a tu compañero lo único que consigas sea meterle en un lío del que no pueda salir. Por lo tanto, el mejor consejo es que te acostumbres a mirar el radar siempre, que observes la posición de tus futbolistas y la de los rivales y que intentes pensar siempre en cómo y por dónde vas a seguir la jugada. Eso es lo que podemos llamar «madurez futbolística».

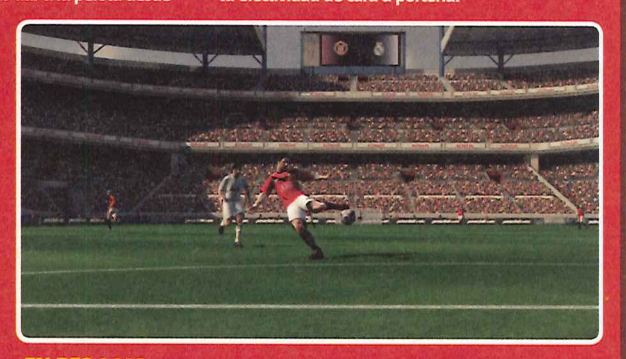

EN FIFA 10 Al realizar el pase se utiliza una barra de potencia para enviar la pelota, lo cual nos obliga a estar, si cabe, más concentrados a la hora de elaborar el juego. Ten en cuenta que al aumentar la barra tu jugador tenderá a pasar al compañero más alejado de él.


EN PES 2010 El pase en el juego de Konami es mucho más automático y, aunque sigue los mismos preceptos que te hemos enseñado, ciertamente es menos exigente, sobre todo porque las defensas suelen dejar bastante libres a los delanteros y los pases de varios metros són más sencillos de realizar.

Disparar a puerta

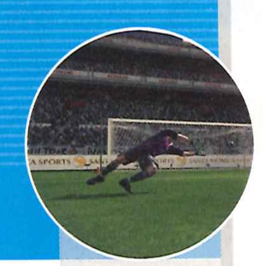
Quizá te extrañe leer esto, pero tu disparo a puerta tanto en FIFA como en PES mejorará mucho si lo practicas en la vida real. ¿Por qué? Pues porque ambos juegos, sobre todo FIFA 10, tienen un motor físico que plasma cualquier acción con gran realismo, y el estar habituado a realizar esta actividad te vendrá muy bien a la hora de deducir cuáles son buenas posiciones de disparo. Y ojo, que al hablar de posiciones no hablamos sólo del lugar del campo en el que se encuentre un delantero. Hablamos también de posición corporal, del espacio y posibilidades que tiene el jugador a la hora de armar la pierna o de la trayectoria que se le puede dar a la pelota desde el lugar en el que se está. Por eso, lo mejor es que antes de tirar pienses siempre si, tal como está tu futbolista, tú mismo chutarías a gusto. Y piensa también, estando en esa situación, en qué dirección y a qué altura te será más cómodo y sencillo disparar. De esta manera mejorará mucho tu efectividad de cara a portería.


EN FIFA 10 Las mejoras realizadas este año sobre la física de la pelota hacen que los disparos sean ahora más potentes y directos que en FIFA 09. Aún así deberás aprender a hacer, en pocos segundos, un análisis completo de la posición del balón, del jugador y de su habilidad con cada pierna.


EN PES 2010 Como siempre, hay una serie de situaciones en las que los disparos llevan un peligro extra. Nos referimos, cómo no, a los disparos en diagonal con la pierna buena y a los tiros dirigidos con el interior del pie al palo largo. Recuerda que según tu posición hay tiros que se suelen «ir arriba».


Otra manera de evitar a un portero es utilizar R3 para saltar por encima. Este regate lo firmaría el propio Oliver Aton.


Realizando un tiro con poca barra en el momento adecuado conseguiremos que el portero se venza al lado contrario.


Este portero es demasiado optimista si cree que va a llegar a ese balón. ¡Haz la estatua hombre!


Como en la vida real a veces metemos golazos sin querer, como con este centro-chut de Lampard.

EN ATAQUE

Moviendo a los jugadores con inteligencia

Algo muy importante que debes recordar a la hora de jugar con un simulador de fútbol es que el botón de correr no tiene pegamento y que por lo tanto puedes soltarlo en cualquier momento. Correr es útil para cubrir varios metros de campo en pocos segundos, pero es realmente contraproducente cuando tenemos rivales cerca. Lo más inteligente por tu parte es que utilices el botón de sprint para engañar a tus oponentes haciendo cambios de ritmo y que sepas pararte cuando sea necesario. Para ello hay, tanto en FIFA como en PES un botón para frenar en seco, y otro para detenerse y encarar la portería. Acostúmbrate a utilizarlos, pues verás cómo te pueden dar ventaja en multitud de ocasiones. También hay otro aspecto que deberías dominar, y es el de realizar controles orientados en dirección opuesta a los futbolistas rivales. A la hora de recibir un pase, muchas veces tenemos a un oponente marcándonos, por lo que es importante controlar el balón en la dirección adecuada.


EN FIFA 10 Los controles orientados se hacen moviendo el joystick derecho y son fundamentales porque aquí la defensa está mucho más «encima» del receptor que en PES. A la hora de amagar con el balón y hacer cambios de ritmo puedes frenarte con R2, o también puedes frenar y girarte con L1.


EN PES 2010 Puedes frenarte en seco mientras llevas el balón pulsando una vez el botón R1, o si lo prefieres puedes también girarte hacia la portería al mismo tiempo con R2. Además, cuando tengas a un rival muy encima del poseedor del balón, puedes protegerlo si giras 90º respecto a su posición.

El regate

A pesar de que muchas veces se piensa que hay que tener unas facultades innatas para regatear bien, lo cierto es que el regate es una simple cuestión de habilidad e inteligencia. Lo fundamental a la hora de dejar tirado a un defensa es pillarle a contrapié, y para ello muchas veces no dependemos de nosotros mismos, sino de la trayectoria que ese jugador traiga. Sin embargo, si el defensa está bien alineado con nosotros, siempre podremos desestabilizarlo con un recorte o con una buena bicicleta.


EN FIFA 10 El «1 contra 1» en FIFA 10 es complicadísimo. Por ello sólamente es recomendable intentar aquellos regates en los que el defensa venga corriendo hacia nosotros en diagonal.


EN PES 2010 Haciendo pequeños dribblings con la cruceta y el botón R2, tu jugador llevará la pelota pelota pegada al pie. A gente como Kaká es imposible quitársela así.

Definir ante el portero

Para culminar con éxito nuestras jugadas de gol hay que tener en cuenta dos factores: la distancia entre el delantero y el portero y la posición de este último. Es muy importante, ante todo, elegir bien el momento correcto para disparar, pues si lo hacemos demasiado pronto el portero tendrá tiempo de reaccionar, y si lo hacemos demasiado tarde se nos habrá echado encima y ya sólo podremos solucionar la situación con una vaselina. Recuerda también practicar el disparo con el interior del pie.


EN FIFA 10 La base de todo es saber colocar el balón con el interior del pie al palo que esté libre. Para ello debes mantener pulsado R1 y tirar cuando la distancia sea la correcta.


EN PES 2010 Regatear al portero es infinitamente más fácil que en FIFA, pues lo puedes hacer incluso soltando el botón de correr y «driblando» con la cruceta en el momento adecuado.




Necesitarás bastante entrenamiento para tirar los libres directos con maestría en PES, como es tradicional en la serie.


En FIFA puedes crear estrategias a balón parado y más tarde ponerlas en práctica fácilmente durante los partidos.

MAESTRÍA A BALÓN PARADO

Libres directos

El truco para meter goles de falta es apuntar al lugar de la portería más alejado del guardameta y después de disparar dar efecto a la pelota de tal modo que ésta se vaya alejando de su «estirada». Naturalmente a la hora de apuntar tendrás que contar con un pequeño margen por la desviación del efecto si no quieres que la pelota se vaya fuera. En cuanto al disparo puedes darle mayor potencia si pulsas «arriba» en el mando, o por el contrario puedes hacerlo más bombeado pulsando «abajo». La potencia necesaria para convertir las faltas en gol depende de la distancia respecto a la portería, pero por lo general, en ambos juegos, lo necesario será rellenar los dos primeros bloques de la barra de disparo. Esto suele ser válido para una distancia de 23 o 24 metros, que son las más fáciles de marcar. Las faltas más cercanas son muy complicadas porque necesitamos superar la barrera y hacer que el balón caiga, cosa que podemos lograr pulsando «abajo» como te acabamos de explicar. Las faltas lejanas se ejecutan igual, pero pulsando «arriba».


EN FIFA 10 Este año marcar goles de falta es bastante más sencillo en FIFA. Para lograrlo tienes que apuntar al palo de la barrera y rellenar media barra de disparo al tiempo que mantienes el joystick en la posición «arriba-izquierda». Lógicamente, puede ser «arriba-derecha» si chutas con un zurdo.



EN PES 2010 El sistema es el mismo, pero conseguir marcar es algo más complicado, y además las puntuaciones del futbolista que ejecuta el lanzamiento son mucho más relevantes que en FIFA 10. Por lo tanto deberás siempre acceder al menú de lanzadores y elegir al mejor cualificado.

Saques de esquina

Los saques de esquina peligrosos son aquellos que llevan potencia, una altura no demasiado exagerada y una rosca que complique la labor de los defensas. En resumen, lo que debes hacer es sacar los corners con una potencia no superior a dos bloques de la barra, con la dirección «arriba» pulsada e intentando darle al balón un efecto que varía según con quien saquemos. A pierna buena, efecto hacia adentro, y a pierna cambiada, efecto hacia afuera.


EN FIFA 10 Para conseguir rematar un corner tienes que conseguir que el delantero abra un hueco moviendo varias veces el joystick en la dirección hacia la que está la portería.


EN PES 2010 Intenta sacarlos lo más cerrado que puedas y pulsando «arriba» en la cruceta para imprimirle una mayor potencia. Un poco de efecto hacia adentro creará mucho peligro.

Penaltis

El sistema de lanzamiento de penaltis difiere un poco entre FIFA y PES, pero lo importante para ambos juegos es que recuerdes la regla de oro: observa con quién vas a chutar y no intentes heroicidades. Por ejemplo intentar mandarla con el central más torpe del equipo a la escuadra suele ser sinónimo de fallar, así que en esos casos mejor intenta asegurar el tiro. En las tandas de penaltis es aconsejable además que a los buenos lanzadores del equipo los dejes para el final, cuando la situación se tensa.


EN FIFA 10 Funcionan con una barra de potencia que no debes rellenar en exceso a menos que quieras mandar el balón fuera. Por cierto, con R1 puedes tirarlos «a lo Panenka».


EN PES 2010 Este año las posibilidades de fallo han aumentado considerablemente. A partir de ahora habrá que pulsar durante menos tiempo la dirección deseada.


Aunque ganes la posición con el defensa, en Pro hay jugadores que atraviesan cuerpos. Son los nuevos «fantasmacraks».


El árbitro, esa figura omnipresente que no nos deja jugar sucio. Ante entradas duras será implacable con sus tarjetas.


Protege el balón todo lo que puedas cuando no tengas tiro para aprovechar un pase atrás que sea letal.

La plasticidad en los remates de cabeza hace que dé gusto ver las repeticiones de un buen remate.

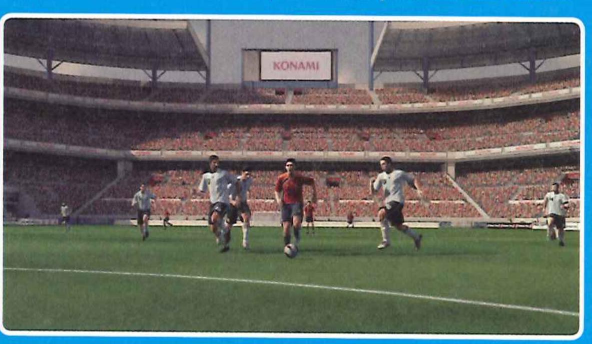
EN DEFENSA

Yendo a la presión

La mayoría, cuando jugamos a un videojuego de fútbol, lo que queremos es atacar y meter goles. Esto nos lleva muchas veces a querer robar el balón demasiado rápido y a hacer presiones sin sentido con uno o dos jugadores, dejando así huecos en la defensa que qualquier contrario experimentado sabe ver en el radar. Las prisas no son buenas aliadas en el fútbol, e incluso para defender las embestidas del rival hay que tener tranquilidad y visión estratégica. Lo mejor, y que esto te sirva para otras facetas del partido, es conocer perfectamente a tu equipo para saber en qué demarcación juega tu futbolista y qué riesgos estás corriendo al sacarlo de su posición. Por ejemplo, si observas en el radar que Messi está corriendo por la banda, no es una buena idea llevarte el lateral izquierdo a presionar a ese centrocampista que tiene la pelota. Lo importante es que pienses y que el botón ◎ sólo lo pulses cuando estés seguro de querer provocar un «2 contra 1», fundamental para frenar a las estrellas.



EN FIFA 10 El tackling es mucho más efectivo aquí que en PES 2010, por lo que no te llevarás sorpresas desagradables con esas situaciones en las que el robo de balón parece sencillo. Sin embargo, tal y como ya sabes, no debes hacer presiones alocadas y sin juicio que puedan desordenar tus líneas.



EN PES 2010 El juego es bastante permisivo con las entradas a ras de hierba, ya que tocar el balón suele ser algo bastante sencillo. Este dato te será muy útil cuando el jugador rival se empiece a alejar. De todos modos no abuses demasiado de ellas, pues si el atacante está hábil quedarás vendido.

Aguantar los contraataques

Seguramente te hayas fijado ya, pero tanto en FIFA como en PES la mayoría de los goles se marcan en contraataques, ya que es más fácil llegar a puerta en un «3 contra 3» que hacerlo cuando una defensa entera está bien ordenada. Defender estos contraataques es una de las acciones más difíciles de un partido, porque en cuanto hagas mal un movimiento habrás dejado a un delantero sólo. Lo primero que debes tener en cuenta es que al jugador que conduce el balón en el contraataque no conviene entrarle con el defensa que estamos controlando, sino que es mejor ir retrocediendo a medida que él se acerque para cerrarle las posibles vías por las que pudiera seguir la jugada. De este modo conseguirás dos cosas: la primera, que no te haga un regate, algo que nos complicaría mucho las cosas, y la segunda que puedas llegar rápidamente al lugar hacia donde dé el pase. Por supuesto, no debemos olvidar que al recular hay que tener la precaución de no dejar espacio para el disparo a ese jugador que arma el contraataque.



EN FIFA 10 No descoloques mucho a tus defensas en los contraataques porque la inteligencia artificial de FIFA 10 sabe poner a cada uno en su sitio de modo que protejan tu área con coherencia. Recuerda pulsar L2 mientras retrocedes para mirar al frente y no dar la espalda al delantero.



EN PES 2010 Como siempre, los contraataques en PES son muy difíciles de defender, debido a la tendencia tan acusada de los defensas a abrirse sin ningún criterio y a irse con el jugador que no deben. Por lo tanto, es importantísimo aguantar la posición al máximo y no lanzarse a por el rival.





El león indomable desmuestra su fiereza en cuanto tiene ocasión. Aún en Italia sigue siendo un «killer» del área.



A la hora de controlar el balón, recuerda siempre hacerlo en dirección contraria al defensor que te está marcando.

GANAR DESDE EL VESTUARIO

La formación

Lo primero que debes hacer en el menú de estrategias es seleccionar la formación que vas a utilizar. Esto lo puedes hacer siguiendo tres criterios, que son: los futbolistas de que dispones, tu estilo de juego y la formación que creas o veas que va a utilizar tu oponente. El criterio de los futbolistas se refiere a que mires lo que tienes para utilizar una formación consecuente con ello. Si, por ejemplo, sólo dispones de un buen medio centro defensivo, es absurdo que juegues con doble pivote y si no tienes buenos extremos, el «4-3-3» probablemente no sea un buena elección. Tu estilo de juego es algo que deberías tener en cuenta no sólo a la hora de elegir tu formación, sino también el equipo. Si te gusta jugar «al toque» necesitarás muchos y buenos centrocampistas, y si eres incapaz de crear peligro con un sólo delantero, el «4-5-1» no es para ti. Por último, también es importante observar al rival: ¿que él mete pocos centrocampistas? Pues ponle tú cinco para apoderarte de toda la zona de creación.



EN FIFA 10 Disponemos de 17 formaciones diferentes, aunque la mayoría son variantes de una en concreto. Además, una vez elegida la que prefieras, puedes elegir la ubicación de tus futbolistas uno por uno si entras en la opción «Editar» con el botón ◎. De este modo harán lo que necesites.



EN PES 2010 Podemos elegir entre cualquiera de las 12 formaciones que hay disponibles. Han desaparecido todas las variantes de años anteriores, de modo que al no ser demasiadas tendremos que recurrir en muchas ocasiones al ajuste manual mediante la opción «Editar Posiciones».

El mejor en cada puesto

Esto puede parecer algo obvio, pero en realidad no lo es tanto. Todos sabemos que Ibrahimovic es muy bueno y hay que ponerlo arriba, pero para el resto de puestos la cosa no está tan clara a veces. A la hora de situar a los futbolistas sobre el terreno de juego, debemos tener muy claro qué es lo que queremos exactamente de ellos, y esto tiene mucha relación con la formación que hayamos elegido y con la manera en que vayamos a jugar. El ejemplo más claro de esto que queremos explicar suele darse a la hora de elegir nuestros centrocampistas: los hay más técnicos, los hay más fuertes, los hay más rápidos, los hay más precisos, los hay más correosos. ¿Cuál nos interesa más? Pues depende. Si estamos jugando con un «4-3-3» a lo mejor queremos que, de los dos centrocampistas que acompañan al medio pivote, uno sea más fuerte en defensa que el otro para ganar en seguridad, o si queremos jugar al contrataque, lo mismo queremos un lateral derecho con menos vocación ofensiva.



EN FIFA 10 Puedes ver los atributos numéricos de los futbolistas situándote sobre uno de ellos en el menú de alineación y pulsando una vez el botón R3. Una vez dentro de esta página puedes acceder a la de información mediante R1 para ver datos como las demarcaciones preferidas del jugador.



EN PES 2010 Hay un factor ya casi mítico que son las flechas de condición física. Para verlas debes pulsar el botón R1 estando en la pantalla de sustituciones, y sirven para indicarte el estado de forma en que se encuentra un jugador. Fíjate en ellas, pues un futbolista a tope puede hacer maravillas.



Si presionas el botón de disparo mientras el balón cae del cielo el jugador hará una volea que puede acabar en un bonito gol.



Jugada al más puro estilo de los gemelos Derrick: se tiran los dos en plancha pero no sabes cuál va a rematar.



Hay que ver qué contentos se ponen los chicos cuando meten un gol. Estos dos son compañeros de habitación...

Los Madrid-Barça tienen morbo hasta en PS3. Muchos querrán vengar el 2-6 del pasado año.

Personaliza tu estrategia

Esta temporada ambos juegos te permiten definir manualmente una gran cantidad de parámetros relacionados con la estrategia del equipo. Se trata de una opción muy interesante que, como tantas otras, debes adaptar de acuerdo a la manera en la que tú vas a jugar. Si eres de los que les gusta jugar en largo hacia los delanteros puedes dar la orden a tu equipo para que se estire más sobre el terreno de juego. Sin embargo, si prefieres llegar con más toque y elaboración, puedes hacer que los futbolistas se mantengan a distancias cortas los unos de los otros y que se den más apoyo. También puedes ajustar aspectos defensivos, como por ejemplo la intensidad de la presión que tu equipo va a hacer sobre el rival durante los 90 minutos. Debes tener en cuenta que si subes mucho este valor tus jugadores se cansarán mucho más rápido y quizás tengas problemas en la segunda parte. Todo esto, naturalmente, lo debes adecuar a la formación que elegiste para crear combinaciones que te hagan más fuerte.



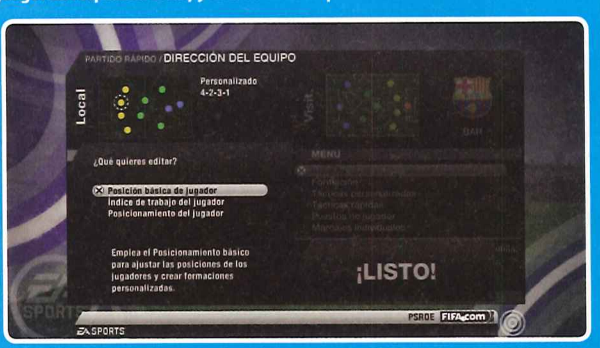
EN FIFA 10 Puedes configurar diferentes aspectos del juego para que el equipo se adapte a lo que tú necesitas. Varios de ellos afectan a la actitud del equipo cuando se está en posesión del balón, y ajustarlos correctamente te permitirá tener a tus futbolistas juntos o con más espacio entre unos y otros.



EN PES 2010 Tenemos las mismas opciones de FIFA 10 con alguna inclusión extra en el tema defensivo, como es la posibilidad de indicar un valor numérico para el «cierre de filas». Además se nos ofrece a posibilidad de jugar con un líbero que actúe por detrás de la defensa o hacerlo sin él.

Las demarcaciones

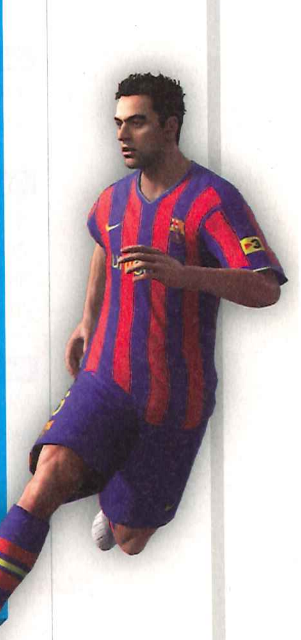
El fútbol es algo más que defensas y delanteros, pues dentro de cada categoría hay varias demarcaciones que definen su estilo de juego. Si nos fijamos en dos futbolistas famosos, como son David Beckham y Arjen Robben, ambos juegan pegados a la banda, pero ¿se parece en algo su juego? La respuesta es no, y esto se debe a que mientras el holandés es un extremo puro, Beckham es un interior diestro, más implicado en labores defensivas y más organizador de juego. Por todo esto es conveniente que aprendas a distinguir entre un delantero centro y un segundo punta, un medio centro de un media punta o un lateral de un carrilero. Por lo general todas estas nomenclaturas hacen referencia a si un jugador se dedica sólo a lo suyo o si también retrasa su posición para ayudar en otras labores. Por ejemplo, segundos delanteros como Villa o Raúl pueden colaborar en la organización del ataque y bajar a defender si es necesario, mientras que arietes como Diego Milito deberían estar arriba.

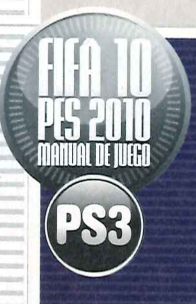


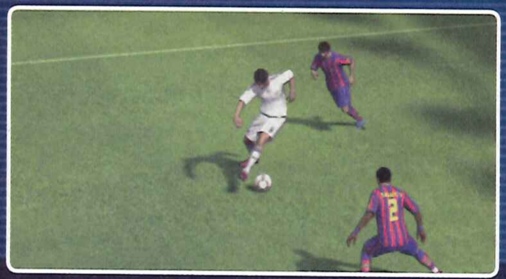
EN FIFA 10 El juego distingue muchas demarcaciones diferentes. El cambio más significativo lo notarás en los defensas de banda. Si colocas a uno como, por ejemplo, lateral derecho, subirá y bajará la banda; si en cambio lo conviertes en un carrilero, éste funcionará como un segundo extremo.



EN PES 2010 Cada vez que situamos a un jugador manualmente se nos abre un menú preguntándonos qué demarcación queremos asignarle. Lo interesante es que junto a cada una de ellas aparece una cifra que nos indica cómo mejorará o empeorará nuestro futbolista en esa demarcación concreta.






Para cierto tipo de regates se necesita un mínimo de habilidad. Jugadores como Cristiano o Kaká podrán hacerlos todos.


Si te sientes un poco pez en los partidos utiliza la arena para ensayar movimientos antes de saltar al campo.

REYES DE LA FILIGRANA EN FIFA 10

Aprende a regatear, amagar y hacer todo tipo de malabarismos con el balón y bacila a tus amigos con tu técnica depurada.

Ten en cuenta que para realizar los movimientos en **FIFA** tendrás que mantener presionado L2 y usar el *joystick* analógico derecho.

Elástica
Media luna de derecha a izquierda.

Finta y carrera
Igual que el anterior pero con R2 apretado. En el sentido contrario para hacerlo hacia la derecha.

Saltar con el balón
Estando parado pulsa el botón R3.

Cola de vaca
Estando parado pulsa diagonal izquierda hacia abajo dos veces.

Cola de vaca inversa
Estando parado pulsa diagonal derecha hacia abajo dos veces.

Arco Iris
Mueve el stick derecho hacia atrás y hacia delante, y otra vez adelante.

Arco Iris 2.0
Se hace como el Arco Iris, pero tras mover el stick hacia detrás debes mantenerlo hacia delante. Después, vuelve a llevarlo adelante como en el anterior.

De talón a puntera
Mueve el stick derecho hacia delante y luego hacia atrás.

CONSEJO: En FIFA las filigranas te pueden ayudar en momentos puntuales. No abuses o perderás muchos balones.

Hocus Pocus
Mueve el stick de atrás a izquierda y luego hacia la derecha.

Triple Flip Flap
Igual que el anterior pero moviendo el stick en sentido inverso.

Pisar y amago
Estando tu jugador parado «písala» a la derecha y luego diagonal «arriba izquierda» o a la izquierda y luego diagonal «arriba derecha» según hacia qué lado lo quieras hacer.

Sombrero hacia atrás
Estando completamente detenido mueve el joystick derecho dos veces hacia delante y una vez hacia atrás.

Media vuelta
Mueve el joystick derecho hacia delante y luego a la derecha o la izquierda.

Rabona falsa
Haz un amago pulsando pase mientras se rellena la barra de tiro y mueve el stick izquierdo hacia detrás.

Pase Palanca
Estando completamente detenido pulsa el botón de pase elevado.

Finta
Mueve el joystick hacia la derecha o la izquierda y devuélvelo luego a su posición inicial.

Finta y salida
Mueve el joystick izquierdo en cualquier dirección después de una finta.

Bicicleta
Mueve el joystick derecho desde arriba hacia la derecha o la izquierda.

Bicicleta y salida
Mueve el joystick izquierdo en cualquier dirección tras hacer la bicicleta con tu jugador.

Ruleta
Rota el joystick en el sentido de las agujas del reloj desde abajo para hacerla a la izquierda o en sentido contrario para hacerlo a la derecha.

Pisar hacia atrás
Estando parado y con L2 mueve el joystick izquierdo hacia atrás.

Pisar hacia atrás y salir
Haz el movimiento anterior y mueve el joystick izquierdo en una dirección.

Avanzar pisando el balón
Manten pulsado L2 y mueve el joystick derecho hacia el lado derecho o izquierdo. Si lo mantienes en esta posición tu jugador se moverá pisando el balón.

Levantar el balón
Pulsa el botón R1 mientras mantienes pulsado L2.

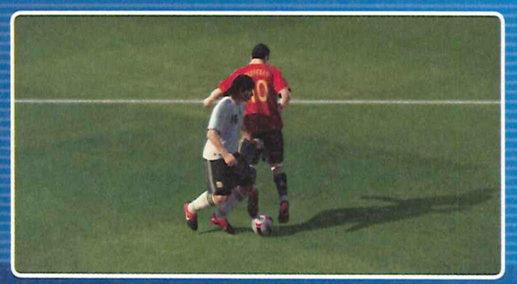
Toques
Una vez hayas levantado el balón sigue pulsando repetidamente R1.

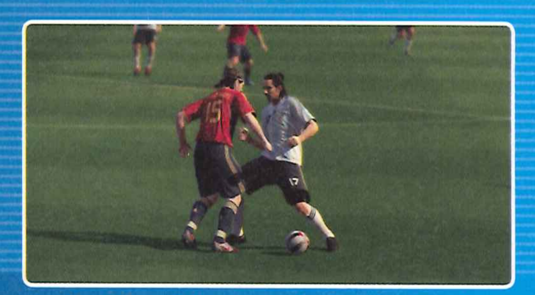
Sombrero
Mantén el joystick izquierdo hacia atrás mientras estás dando toques.

Around the world
Mientras estás dando toques rota el joystick derecho partiendo desde abajo.

Elevar para chilena
Mantén el joystick izquierdo hacia delante mientras das toques.

Hop the world
Mantén pulsado L3 y rota el joystick en el sentido de las agujas del reloj o en el contrario.


La ruleta se puede hacer en PES fácilmente girando la cruceta. Eso sí, no abuses de ella porque no siempre es efectiva.


Aquí Sergio Ramos da buenas muestras de su clase. Si nos hacen eso a cualquiera tendríamos que llamar a Tele Sotana.


Si tu equipo no gana en la realidad siempre te podrás desquitar en FIFA y convertir a tu formación en legendaria.


Impresionante salto de Valdés, pero insuficiente para parar esta buena vaselina del jugador del Valencia.

EN PES 2010

Conocer los mejores regates, *driblings* y movimientos de ***Pro Evolution Soccer 2010*** será fundamental. Al usar un juego más directo los *cracks* necesitarán de nuestras habilidades para llevar a buen puerto las jugadas. A continuación te damos algunos de los consejos más útiles, pero no dudes en practicar para descubrir nuevos movimientos.

Amagar el disparo
Para realizar este movimiento tendrás que pulsar el botón de disparo e inmediatamente el pase en una dirección. Este regate será muy efectivo sobre todo cuando estés «uno a uno» frente al portero.

Frenar en seco
Si pulsas una sola vez el botón R1 tu jugador se frenará en seco. Esta función será muy útil para dejar pasar a un defensa que te persiga en paralelo o para aguantar apoyos de tu equipo desde atrás.

Encarar a portería
Este movimiento es similar al anterior, pero el jugador además de frenar se dará la vuelta para mirar hacia la portería contraria. Se realiza con una pulsación de R2, y es más rápido que girar manualmente.

Dejar pasar el balón
Pulsa el botón R1 cuando vayas a recibir el pase con un jugador para que lo deje pasar y crear una ocasión con otro compañero.

Hacer paredes
Para hacer una pared con un compañero dale un pase con el botón R1 pulsado. Tras esto tu jugador comenzará a correr hacia arriba para que le devuelvas el balón cuando quieras. Utiliza esto para abrir las defensas que irán tras el jugador que se desmarque y te permitirá avanzar con mayor facilidad.

Bicicleta
Se realiza pulsando dos veces los botones L1 o R1 dependiendo de si quieres hacer una bicicleta larga o corta.

La elástica
Por su realización es similar a la bicicleta, pero debes pulsar L2 tres veces. Este truco sólo funciona con los jugadores más habilidosos.

La ruleta
Mantén pulsado el botón R2 para tener el balón pegado al pie y haz un giro de 360º con el joystick izquierdo o con la cruceta para llevar a cabo este regate.

La cuerda
Mientras avanzas sin pulsar el botón de correr, cambia de dirección y regresa a tu posición inicial inmediatamente. Así tu futbolista se cambiará el balón de pierna. Es decir: ve recto, pulsa la diagonal y prosigue recto para hacerlo.

Vaselina corta
Si después de pulsar el botón de disparo das un toque a R1 tu futbolista meterá el pie por debajo de la pelota para «picarla». Es una manera efectiva de meter goles cuando estás en el área contraria si el portero se te echa encima y no te da tiempo a chutar del modo normal.

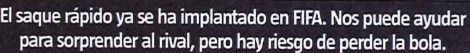
Vaselina larga
Este tipo de vaselina es para hacerla desde distancias mayores. Para realizarla tienes que mantener pulsado el botón L1 a la vez que disparas a puerta. Es un tipo de disparo difícil de controlar, pero efectivo si lo llevas a cabo cuando el portero esté fuera de la portería.

Tiro con el interior del pie
Utilizando este tipo de tiro podrás ajustar más tus disparos y «asegurar» de cara a portería. Si justo después de pulsar el botón de disparo le das un toque a R2, tu delantero golpeará el balón con el interior del pie. Esto da como resultado un golpeo más preciso, más ajustado al palo, pero obviamente menos potente.

Regates libres
Si mantienes pulsado el botón R2 puedes realizar montones de movimientos especiales con el balón según lleves a tu jugador de un lado a otro. Estos movimiento serán más variados y de mayor calidad si utilizas a jugadores más técnicos (no intentes hacer la ruleta con Casillas que no te saldrá). Para conocer en profundidad todos estos regates puedes entrar en el apartado de «Ayuda» sobre los controles en el menú de pausa.

Aguantar la posición
Defender un «uno contra uno» a los craks del juego es muy complicado. Es aconsejable aguantar la posición con el defensa para intentar frenar al jugador o ganar tiempo hasta que lleguen las ayudas. Para ello tendrás que correr retrocediendo con el defensa. Esto lo puedes lograr manteniendo pulsado el botón R2 (somos muy pesados, pero ya verás cómo al jugar lo agradeces).

CONSEJO: Aguantar la posición es una de las pocas maneras de intentar frenar a los cracks en PES a la espera de apoyos.



El saque rápido ya se ha implantado en FIFA. Nos puede ayudar para sorprender al rival, pero hay riesgo de perder la bola.



Tira, tira y tira. En cuanto tengas posición aprovecha; siempre puede haber un rechace o segunda jugada que te favorezca.

LOS MEJORES EQUIPOS

No nos engañemos: salvo raras excepciones acabarás escogiendo a los mejores equipos para ganar el mayor número posible de partidos. Como lo sabemos, aquí van unas tácticas para aprovechar las virtudes de cada uno de ellos e intentar tapar sus carencias. Éstas han sido las que mejor nos han funcionado:

Real Madrid

El Florenteam 2.0 ha incorporado este año dos balones de oro: Cristiano Ronaldo y Kaká, un delantero de excelentes condiciones físicas y técnicas que es Benzema y buenos refuerzos para el centro del campo y la defensa. Claramente, estos tres jugadores **deben ser titulares siempre**, y al menos para dos de ellos sus posiciones están claras: Benzema de delantero y C.Ronaldo de extremo. La única **duda** razonable se da con Kaká, a quién podemos situar como segundo delantero para aprovechar su disparo y capacidad de conectar con el resto de jugadores de ataque, o de mediapunta, atacando a la vez que ayuda en las labores de creación. En cualquier caso, el Real Madrid de este año está pensado para jugar un «4-3-3» o un «4-2-3-1» que explote al máximo la **velocidad** de sus hombres de arriba y que permita hacer salidas fulgurantes con la pelota controlada.

Barcelona

Otro equipo con una delantera escandalosa que te permitirá jugar un «4-3-3» muy efectivo y además con uno de los mejores centros del campo. El Barcelona sin embargo no debería tener la necesidad de jugar tan rápidamente como el Madrid debido a que Iniesta y sobre todo Xavi, pueden dar muchos **pases** con un riesgo casi inexistente de fallo. Esa es la parte buena del Barcelona, que se trata de un buen equipo tanto a la hora de llevar el ritmo del partido como de salir al contragolpe.

Aprovechando el poderío de este equipo en el centro del campo también puedes probar con un «4-4-2», pero esto te obligará a situar a Messi como segundo delantero y por lo tanto tendrá **menos espacios** por los que explotar su enorme velocidad.

Sevilla

Lo mejor para el Sevilla es optar por el clásico «4-4-2» con un doble pivote y dos buenos jugadores de banda como son Jesús Navas y Diego Capel. Arriba Kanouté y Luis Fabiano son tus dos mejores opciones.

En este equipo hay muy buenos jugadores, pero no hay ninguna de esas **súper estrellas** que te puedan solucionar los partidos ellas solas, de modo que deberás tocar bien la pelota y aprovechar tu superioridad en las **bandas** para tratar de crear «2 contra 1» contra el lateral y poder meter así muchos pases al área tanto por alto como por bajo. El doble pivote defensivo te otorga contención y una mayor seguridad atrás, por lo que no deberías tener miedo al hacer subir a tus **laterales** por ambos carriles. Recuerda configurar esto manualmente antes de empezar a jugar el partido.

Fíjate en tu rival



Algunos entrenadores aseguran que los mejores equipos juegan siempre con la misma táctica. Tú ni caso, aunque tengas un sistema que te funcione bien, cuando te enfrentes a un rival de entidad puedes hacer ligeros cambios para contrarrestar el juego del rival. Para ello, puedes usar el marcaje individual sobre un jugador específico, meter un hombre más en el centro del campo, adelantar la defensa o jugar al contrataque. Sé más listo que tu rival.

Atlético de Madrid

Nuevamente un «4-3-3» es la mejor opción para meter arriba a Agüero y Forlán sin tener que dejar en el banquillo a Simao, que además puede ser sustituido por Reyes cuando le empiecen a fallar las fuerzas.

Forlán tiene un gran **disparo** que deberías aprovechar siempre que tengas oportunidad. En cambio con Agüero deberías intentar desbordar a algún rival para crear situaciones de **superioridad numérica** en ataque.

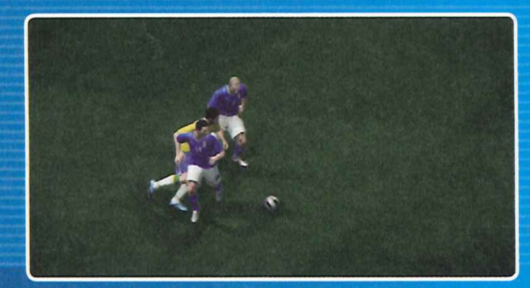
El centro del campo del Atlético no es muy espléndido, aunque algunos jugadores de calidad como Maxi Rodríguez le aportan algo de equilibrio.

A.C. Milán

El Milán no tiene grandes extremos ni tiene velocidad para hacer grandes florituras a la contra, por lo que simplemente deberemos dejar un **delantero** arriba para cazar goles (Inzhagi o Huntelaar) y colocarle detrás una línea de tres jugadores ofensivos de calidad, como son Ronaldinho, Pato y Seedorf.

Tras esta línea podemos utilizar uno de los mejores **doble pivotes** disponibles en cualquier videojuego de fútbol como es el formado por Pirlo y Gatusso. Para potenciar un poco nuestro centro del campo también podemos asignar a Seedorf la demarcación de **medio centro**, lo cual ayudará más a los dos italianos sin por ello dejar de irse al ataque cuando el partido lo requiera.


El Getafe juega con un jugador más este año y no nos referimos al público, sino al «King» que saca este balón bajo palos.


Robinho, Luis Fabiano, Pato, Kaká... Brasil es una apisonadora en ataque. En esta selección sabe regatear hasta el portero.


Juego más pausado o a mayor velocidad. La eficacia depende de qué tipo de jugadores pongas en tu alineación.


No siempre tires las faltas directas: llama a un compañero o saca en corto para mover la defensa.

Chelsea

Con el Chelsea lo mejor es aprovechar su poderío en el centro campo y la contundencia de sus delanteros. Para ello os planteamos **dos sistemas alternativos** para sacar el mayor rendimiento posible: «4-4-2» con Cech en portería, defensa para Ashley Cole, Carvalho, Terry y Bosingwa. En el mediocampo Essien u Obi Mikel como mediocentro defensivo, por delante de él Ballack y Deco, Lampard de mediapunta y arriba Anelka y Drogba. Otra **variante** que también da resultado es el «4-4-1-1», con la misma defensa un medio campo con dos mediocentros defensivos como Essien y Mikel, por delante Ballack y Deco y mediapunta Lampard para dejar solo arriba a Drogba o Anelka según nos parezca. Con estos dos sistemas aprovecharemos la defensa y el **centro del campo** del Chelsea que es uno de los más potentes. Estos sistemas no están pensados para tener el balón y manejar el juego, sino para robar al rival y salir rápido al contragolpe además de para encajar muy pocos goles.

Manchester United

Por defecto contaremos con un sistema «4-3-3» que podremos adecentar con algunos cambios. La propuesta que os proponemos es la siguiente: en la **defensa** Evra, Ferdinand, Vidic y Brown. En el centro del campo dos mediocentros defensivos como Hargreaves y Carrick y un poco por delantes de ellos Scholes. **Delante** jugamos con Nani de extremo por una de las dos bandas, Rooney de segundo punta abierto y Berbatov de delantero centro. Otra **variante** es un «4-4-2» más equilibrado con los mismos jugadores en defensa. En la zona media seguimos con Carrick y Hargreaves de mediocentros, de interior izquierdo Giggs y de interior derecho Nani. En la **delantera** los mismos con Rooney más centrado. Un jugador a tener en cuenta si el partido se abre y se crean espacios es Owen por su gran velocidad.

Liverpool

La escasa calidad técnica de la mayoría de jugadores de este equipo nos obliga a utilizar **sistemas muy equilibrados** y asumir pocos riesgos. Para ello, una opción interesante es utilizar «4-5-1» con Fabio Aurelio, Agger, Carraguer y Glen Johnson en defensa. En el **mediocampo** aprovechamos el poderío de Mascherano y Aquilani, con Riera de interior izquierdo y Kuyt derecho y Gerrard un poco más adelantado dejando en punta a Torres. La **alternativa** por las limitaciones del equipo es bastante similar con un «5-4-1» con la misma defensa incluyendo otro central como Skrtel. En el mediocampo cerrando Mascherano y delante de él 3 mediocentros: Aquilani, Lucas y Gerrard. En punta, como no podías ser de otra manera, Torres. La clave para ganar con el Liverpool es **atosigar al equipo rival** con constantes ayudas y sin permitir ocasiones claras. Al robar el balón lo mejor es entregar rápido a Torres para que haga jugada personal y aprovechar las llegadas desde atrás de Gerrard.

Jugadores estrella



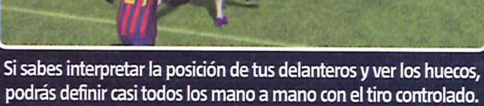
Como saben todos los buenos fans de la saga PES, en este juego las estrellas acostumbran a venir dopadas de serie. Si tienes la suficiente habilidad, con jugadores con buena técnica como Ibrahimovic no es difícil recorrerte el campo entero sorteando a todos tus oponentes, los cuales aunque te ganen la posición y lleguen a tocar la pelota, verán cómo es casi imposible hacerse con ella. Si alguno de estos además tiene la flecha hacia arriba: ¡festival!

Inter de Milán

El potente equipo del Inter es perfecto para usar un «**4-4-2**» con rombo en la zona media. En la defensa pondremos a Córdoba, Samuel, Chivu y Maicon. De medio centro defensivo Cambiasso, por delante de ellos Stankovic y en la delantera Eto'o y DIego Milito. Cuando el partido se ponga feo y tengamos que **remontar** o queramos ser más agresivo podemos usar un «3-4-3». Aquí La defensa estaría formada por Chivu, Samuel y Lucio atrás. En el medio cerrando Cambiasso junto a Vieira, de carrilero derecho Maicon y de interior izquierdo Quaresma o Mancini. La mediapunta para Stankovic y arriba los mismos delanteros. Del Inter hay que aprovechar su **velocidad exteriror** y la gran capacidad goleadora tanto de Eto'o como de Milito.

Juventus

La Vecchia Signora ya no es lo que era aunque se pueden explotar sus capacidades en el **medio campo** y arriesgar con la defensa muy adelantada. Es muy importante la figura de jugadores como Felipe Melo o Poulsen para sostener al equipo y nutrir de balones a los verdaderos **cerebros** del equipo que son Diego y Del Piero. De cómo los manejes dependerá que Amauri o Trezeguet puedan tener ocasión de marcar.



Si sabes interpretar la posición de tus delanteros y ver los huecos, podrás definir casi todos los mano a mano con el tiro controlado.



Desde PES 2006 existe un truco con los porteros. Si vas a tirar con poco ángulo, hazlo con R2 y generarás rechaces peligrosos.

CONSEJOS EXPERTOS

Por mucho que se esmeren año tras año en buscar un simulador perfecto siempre es posible encontrar alguna debilidad para explotar, o la IA es más floja en algunos aspectos. Con los siguientes consejos podrás aprovechar esos pequeños fallos o habilidades específicas para subir tu nivel futbolero.

Define al primer palo

Muchos jugadores tienen la tendencia de buscar siempre el **disparo cruzado** cuando llegan a posiciones de peligro. Se trata de algo instintivo: vemos al portero y siempre pensamos que la manera más fácil de batirlo es chutando hacia el palo más alejado. La razón de que esto ocurra es que cuando jugamos a FIFA o a PES lo hacemos con una **cámara lateral** que no permite ver bien la amplitud de una portería de fútbol. SIn embargo cuando pasamos unos minutos en la arena de FIFA nos damos cuenta de que existen más **huecos** de los que vemos habitualmente en los partidos.

Kiko Narváez suele decir que hay dos tipos de delanteros: los que sólo ven portería, y los que sólo ven portero. Nosotros queremos ser de los segundos, y para ello te recomendamos que al encontrarte frente a frente con el portero eches un vistazo a tu **posición** y a la de él. Muchas veces verás que definir por el palo corto es la mejor opción. Simplemente apunta con la cruceta hacia dicho poste y celebra el gol.

La pared lateral-extremo

He aquí un pequeño truco que te puede hacer crear mucho peligro por la banda. Como suponemos ya sabrás, la **pared** se hace dando un pase con el botón L1 pulsado para que el jugador, tras dar la pelota, salga corriendo. Pues bien, esta es una de las posibilidades más útiles que ofrecen tanto FIFA 10 como PES 2010 y que deberías lograr dominar a la perfección.

Uno de los recursos más útiles es hacer una pared entre **tu delantero y tu extremo**, es decir, pasar con un extremo atrás y mantener L1 presionado para que salga corriendo hacia delante y le podamos devolver así un **pase en profundidad** que le deje prácticamente solo en el área. Éste pase suele funcionar bien con el lateral, pero dependiendo de la situación lo puedes hacer también con los centrocampistas.

El disparo con el interior

Otro arte que debes controlar con suficiencia es el tiro con el interior del pie. Se trata de un golpeo muy útil para las **distancias cortas** y que te permitirá definir las ocasiones de gol con una mayor seguridad. En FIFA 10, el tiro con el interior del pie se realiza manteniendo pulsado el botón R1 a la vez que se chuta. En PES 2010, en cambio, este tipo de golpe se realiza con un «toque» a R2 tras haber llenado completamente la barra de disparo.

Regate al portero



Este año, en FIFA es mucho más sencillo regatear al portero de lo que lo fue en la pasada edición. Ahora podemos dejarlo sentado cual goleador de alta escuela si estamos lo suficientemente listos como para amagar un disparo en el momento exacto en que el meta se lance a nuestros pies. No olvides que para amagar un tiro a puerta debes cargar la barra de tiro para armar la pierna e inmediatamente después pulsar una vez el botón de pase.

En el área, seguridad

Cuántos goles habremos visto a causa de malos rechaces en el área y de despejes demasiado flojos. Una de las reglas más importantes del fútbol es que sin encajar goles no se puede perder. Se podrá sacar un empate, pero nunca jamás salir derrotado, de modo que hay que **evitar cualquier concesión** innecesaria al equipo rival. Cuando recuperes el balón en el área, mira inmediatamente a tu **radar** y utiliza el pase raso sólamente si estás completamente seguro de no fallar. En caso de duda mejor no te compliques y **despeja con fuerza** hacia el centro del campo con el botón ◎.

Pon la pausa

Muchas veces estamos armando la jugada de ataque y de repente observamos que nos hemos quedado sin **ninguna opción de pase**. Eso es algo que le ocurre tanto a los malos jugadores como a los buenos, pero si perteneces al segundo grupo deberías ser capaz de mantener la calma.

Cada vez que te quedes sin opción de pase, haz lo que te hemos explicado al comienzo de esta guía y **frénate en seco** con tu futbolista en una zona segura para no perder la pelota. Una vez te hayas parado notarás



En FIFA 10 no resulta complicado marcar goles de vaselina. Estate atento a la salida del portero y chuta con L1 pulsado. ¡Qué bonito!



Los centros desde dentro del área se deben hacer con menos potencia de la habitual. Para ello pulsa «atrás» en la cruceta.



Ha comenzado la temporada y en breve se iniciará el desfile de despidos en los banquillos. Estate preparado por si te toca el turno a ti.


Hay ocasiones en las que es mejor jugar a un solo toque ganando así velocidad y vivacidad. Esto huele a gol.

que tus compañeros comienzan a desmarcarse y a ofrecerse para ayudarte. Ese será un buen momento para dar un pase y seguir la jugada sin arriesgar.

Cancela la jugada (en PES)

Un pase mal dado a un delantero no tiene por qué ser un pase perdido. Habitualmente, cuando metemos un pase al hueco, el jugador que corre a por el balón es controlado por la máquina automáticamente. No obstante si pulsas y mantienes los botones R1 y R2 podrás manejarlo tú de modo manual para sorprender al rival.

Cancela la jugada (en FIFA)

Cuántas veces nos habremos arrepentido de dar al botón antes de tiempo y pensado en cambiar nuestra decisión. Pulsa L2 y R2 cuando quieras anular una jugada y piensa en la mejor opción.

Recorte en el vértice del área

Contra un equipo cerrado o con un potente mediocampo siempre te costará más atacar. Para ello podrás usar las **bandas** y colocar ahí a jugadores decisivos. Una alternativa al centro es recortar en el pico del área y bajar por la frontal y disparar. Tendrás bastantes posibilidades de meter gol ya que los disparos suelen ir al **segundo palo**. Esto ocurre con mayor asiduidad en PES 2010.

Atento a los rechaces

En ambos juegos, pero sobre todo en PES 2010, las manos del portero no suelen ser muy seguras y en multitud de ocasiones tienden a dejar **balones sueltos** dentro del área en vez de despejar hacia un lado. Estate atento a esos rechaces tan jugosos para poder recoger el balón. De este modo marcarás muchos goles en segunda jugada.

Aprovecha los corners

Igual que en el apartado anterior, sobre todo en PES 2010 los porteros no suelen salir a por el balón en los corners cerrados. Aprovecha esa debilidad para crear peligro centrando al primer palo y rematando muchos de ellos.

Los regates mejor despacio

Aunque en muchas ocasiones nos cueste soltar el dedo del botón de correr, los jugadores pueden «driblar» mucho mejor y cambiar de dirección andado. Podrás hacer quiebros al borde del área y zafarte de jugadores con simples cambios de dirección o regates sencillos a baja velocidad (recuerda las enseñanzas de Zidane).

Fútbol de extremo

Una variante que siempre ha funcionado en ambos juegos es situar a uno de tus jugadores más rápidos pegado a la cal en el ataque. Esto te permitirá que, al despejar un corner o empezar un contragolpe, puedas marcharte prácticamente sólo gracias a la velocidad del extremo situado en la banda. Así se han ganado muchos torneos internacionales de Pro Evolution Soccer.

Hazte un sitio



Los saques de esquina son como una jungla en las que una amalgama de jugadores ansiosos por hacerse con la posición pugnan con todo lo que tienen haciendo a veces incluso faltas consentidas por el árbitro. Una vez realices el saque de córner deberás hacerte un hueco con el delantero que va a rematar utilizando el cuerpo para apartar los defensores. En FIFA puedes lograrlo dando varios toques el joystick en la dirección donde está la portería.

Toca, toca y toca (FIFA)

Si en PES es todo mucho más directo, en FIFA tendrás que trabajarte mucho los goles. Si no estás experimentado puede que al principio te cueste mucho marcar, pero tranquilo que es todo cuestión de paciencia y práctica. Intenta mover rápido el balón y crear superioridades, sobre todo en banda, y no arriesgues el balón a no ser que te encuentres cerca de la frontal del área.

Presiona muy arriba

Aunque pueda provocar que te quedes desprotegido, presionar la salida del balón en el área contraria puede darte resultado y meter goles de manera más sencilla. Sobre todo ocurre con los despistados que dan el saque de puerta al **defensa** que tiene justo delante y ya está el pícaro delantero presionando para robar y marcar a placer. A quién no le han metido un gol así jugando On-line.

Ajustar la posición de disparo

Por mucho que pretendan ser simuladores, ambos juegos usan una serie de **automatismos** que casi siempre se cumplen como en la posición de tiro. Evita lanzar a la mediavuelta desde lejos porque el balón se irá por arriba, disparar con la derecha con un jugador zurdo cerrado o mientras el balón esté demasiado arriba.



LA COMPARATIVA DEFINITIVA

Gráficos

El motor gráfico de FIFA apenas ha cambiado respecto a la versión anterior, si bien es cierto que ya el del año pasado era bastante realista. Aún así, en las repeticiones se aprecia una brusquedad en ciertos movimientos que no termina de convercernos. En el PES se notan mejoras en las facciones de muchos jugadores, aunque adolece de un motor gráfico que habría que cambiar por completo.





Ambientación

PES 2010 cuenta este año con los comentarios de Maldini y Carlos Martínez. Éstos se hacen algo repetitivos y las voces no son siempre reconocibles. Además muchos estadios no son reales y se pueden ver pancartas con mensajes sin sentido. FIFA mantiene a Manolo Lama y Paco González y dota de más variedad a sus comentarios. Se nota cierta mejoría en las reacciones del público, aunque sigue faltando algún estadio original.





Física

Los movimientos de los jugadores «in game», tanto con el balón como sin él, son fantásticos en FIFA 10. Ya sea en choques, regates o caídas está todo muy logrado. La física del balón sin embargo es superior en PES, y es precisamente este apartado su mayor logro junto con las redes de las porterías. Sin embargo, en PES veremos movimientos mucho más robóticos y la tradicional jugada en la que un jugador atraviesa a otro.





On-line

La saga de Konami ya obtuvo mejoras en los servidores en la edición anterior y se siguen jugando partidos sin apenas lag. Sin embargo, aparte de partidos igualados y el modo Comunidad, no tiene apenas opciones. En FIFA tenemos la posibilidad de partidos sencillos, ligas interactivas, actualización de plantillas, modo para 20 jugadores y el nuevo modo en el que jugaremos un partido a la semana, como en la vida real.





Jugabilidad

La incorporación del sistema de movimiento en 360º, la mejora en los lanzamientos de falta, la creación de estrategias a balón parado y la mayor amplitud del campo convierten a FIFA en un simulador muy completo y más pausado. Por su parte, PES destaca por ser un juego mucho más rápido y directo en el que controlar a las grandes figuras será lo que realmente marque la diferencia en los partidos.





Rendimiento

PES 2010 consigue varias mejoras a la hora de representar a varios jugadores, pero sigue lastrado por un motor gráfico parcheado que no permite aprovechar las capacidades de PS3 y que sigue mostrando los mismo fallos de siempre. La caracterización de jugadores, estadios y movimientos es realmente genial en FIFA, además de aprovechar las capacidades On-line con diversos modos de juego.





Modos de juego

Bastante parejos en este apartado los dos juegos cuentan con su propia Liga Máster, el modo para un sólo jugador, torneos específicos y entrenamiento. PES cuenta en exclusiva con la Champions League y FIFA mantiene el modo Fiesta. La diferencia radica en la cantidad de licencias que posee FIFA de la mayoría de ligas importantes y selecciones. PES por el contrario sigue, de momento, sin tener los derechos de muchos equipos importantes.





Editor

El nuevo editor de jugadores de FIFA destaca por la gran cantidad de opciones a la hora de personalizar la apariencia de un nuevo futbolista. Sin embargo, en este apartado PES siempre ha estado un paso por delante. La falta de licencias de la saga de Konami hace que a través del editor podamos cambiar los nombres tanto de equipos como estadios, personalizar las equipaciones y la totalidad de parámetros de los jugadores reales o creados.







Edgar & Cía Mientras Konami no haga un motor completamente nuevo para PES seguiremos viendo los mismos problemas con los defensas y los delanteros con «superglue» en las piernas. FIFA lo hizo en 2008 y el resultado hoy día salta a la vista.



De Lúcar Aunque PES se presenta este año como un juego mejor acabado y netamente superior a su antecesor, la alargada sombra de un FIFA todopoderoso acaba por confirmar de nuevo el liderazgo del fútbol de Electronic Arts.



Lloyd Por tercer año consecutivo FIFA se lleva el gato al agua. Mientras que en EA han conseguido un simulador de gran nivel corrigiendo los fallos del año pasado, Konami todavía vive de las rentas e intenta pequeñas mejoras sin el éxito esperado.

DESCUENTO DE



AL COMPRAR UNO DE ESTOS JUEGOS

CÓMO CONSEGUIRLO

por correo

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a: GAME-CentroMAIL. C/Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid. En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

en tu tienda

Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana. Para más información llama al 902 17 18 19.

PS3

PVP recomendado 69,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 64,95 €

UNCHARTED 2: EL REINO DE LOS LADRONES

AÑADIR AL PEDIDO

PS3

PVP recomendado 59,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 54,95 €

PRO EVOLUTION SOCCER 2010

AÑADIR AL PEDIDO

PS3

PVP recomendado 64,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 59,95 €

WWE SMACKDOWN VS. RAW 2010

AÑADIR AL PEDIDO

PS2

PVP recomendado 39,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 34,95 €

MOTORSTORM ARCTIC EDGE

AÑADIR AL PEDIDO

PSP

PVP recomendado 39,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 34,95 €

GRAN TURISMO

AÑADIR AL PEDIDO

CUPÓN DE PEDIDO

NOMBRE

APELLIDOS

EDAD

DIRECCIÓN

Nº

PISO

POBLACIÓN

PROVINCIA

CÓDIGO POSTAL

TELÉFONO

NIF

E-MAIL

CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 6,50 € // BALEARES 7,50 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 30 DE NOVIEMBRE DE 2009

PlayStation Revista Oficial - España GAME CENTRO MAIL

Consultorio

Enviad vuestras consultas a:
Playstation Revista Oficial
C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre
O manda un e-mail a:
ps@grupozeta.es
Indicando como asunto:
«Consultorio Oficial»



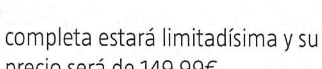
La batalla por convertirse en el mejor juego de las navidades ya ha comenzado y los primeros en enfrentarse por llevarse tan simbólico galardón son los de siempre: Pro Evolution Soccer y FIFA. Nosotros ya hemos dado nuestro veredicto...

Modern Warfare 2: Edición Prestigio

Hola, soy fan de los *COD* de Infinity Ward y de vuestra revista. Querría saber la respuesta de las siguientes preguntas:
1 ¿Hay alguna posibilidad de que llegue a España el *pack Prestige Edition* de *COD MW2* para PS3?
2 En los foros hay muchas esperanzas de que salga una edicion de Michael Jackson para *SingStar*, ¿sabéis algo del tema? ¿Debemos entender que si no se lanza ahora el mencionado juego, que sería el momento oportuno, ya no saldrá?
3 ¿Por qué debería comprarme PSPGo? No tengo PSP, así que no os costará mucho convencerme.
ALBERT LLAMAS CANO, VÍA E-MAIL.

1 Definitivamente, la Edición Prestigio será una de las tres versiones que se pondrán a la venta en la fecha de lanzamiento del juego. La edición básica tendrá un precio de 69,99€ y será similar a cualquier otro juego; la edición Blindada costará 89,99€ e incluirá una caja metálica, libro de ilustraciones y un código para descargar el *Call Of Duty* clásico a través de *PlayStation Store*. La Edición Prestigio incluirá, además de lo mismo que la Blindada, unas gafas de visión nocturna -reales- y una especie de busto de McTavish para dejar las gafas cuando no las utilicemos. Eso sí, la edición más

COD: MODERN WARFARE 2. Uno de los juegos más esperados del año, que llegará a nuestro país a través de tres ediciones diferentes: Normal, Blindada y Edición Prestigio.



completa estará limitadísima y su precio será de 149,99€.
2 Poco después de la desaparicíon del Rey del Pop, los rumores empezaron a surcar la red de redes; supuestamente, **Sony** estaba preparando un *SingStar* Michael Jackson y/o un *SingStar* U2. El primero, según los rumores, llegaría a las tiendas el día 13 de noviembre, del segundo, poco más se sabe. Una lástima que **Sony** se apresurará a desmentir la noticia diciendo que eso no son más que rumores... el tiempo dirá si son algo más que eso.
3 Si no tienes **PSP** aún, pocas razones te hacen falta para hacerte con una **PSPgo**, aunque razones de peso no le faltan a la nueva portátil de **Sony**: es más pequeña y ligera que la **PSP** «clásica», incluye 16GB de almacenamiento para juegos, música y películas, su diseño es de lo más vanguardista...

¿FIFA 10 o Pro Evolution Soccer 2010?

Hola, me llamo Santi y me gustaría que me respondiéseis a la siguiente pregunta:
1 La eterna duda: ¿FIFA 10 o Pro Evolution Soccer 2010?
Santi, vía e-mail.

1 Que **Konami** no haya dado todavía la talla aún con la nueva generación no es nada nuevo, pero encima **EA Sports** está haciendo un trabajo excelente con su saga *FIFA*. Un año más, al menos nosotros, creemos que ***FIFA*** vuelve a estar por encima de ***PES*** en jugabilidad, posibilidades, licencias, modos de juego, opciones On-line, animaciones...
Aunque **Konami** ha mejorado muchísimo en el apartado gráfico, la jugabilidad de ***PES 2010*** se sigue pareciendo demasiado a la de la generación anterior.



HEADSET BLUETOOTH PARA PS3

Estoy harto de utilizar mi *headset* del *SOCOM* de PS2 en la *PlayStation 3*, con el cable siempre entre la consola y yo. ¿Qué tipo de *headset bluetooth* es compatible con PS3? ¿Cuál me recomendáis?
CORPORATE JONLAN, VÍA E-MAIL.

En principio, cualquier *bluetooth* 1.1, 1.2 y 2.0 debería funcionar perfectamente con **PlayStation 3**, aunque puede que encuentres alguno incompatible. Si quieres utilizar un *headset* cualquiera, intenta que sea, como mínimo, 1.2. Eso sí, siempre puedes ir a lo seguro y, al mismo tiempo, complementar el diseño de tu *headset* con el de la consola, adquiriendo el auricular *bluetooth* oficial para **PS3** que **Sony** lanzó al mismo tiempo que el *SOCOM: Confrontation*. Sin duda, es el más cómodo, intuitivo y eficiente que hemos probado en la redacción.



3
www.pegi.info
pspinyourhands.com
FIAT
GRAN TURISMO
NISSAN
BENTLEY
SONY
GRAN TURISMO®
THE REAL DRIVING SIMULATOR
VOL
SELECT
START
LAMBORGHINI
ALFA ROMEO
LOTUS
800 COCHES CON LOS QUE SIEMPRE HAS SOÑADO.
35 CIRCUITOS QUE TE PONDRÁN A PRUEBA.
TODO EL MUNDO EN TUS MANOS.
Con Gran Turismo para PSP, tendrás la colección de coches que siempre soñaste. Podrás intercambiarlos con otros jugadores. Elige tus preferidos entre los mejores coches del mundo y condúcelos por circuitos increíblemente reales. Gran Turismo pone la más emocionante experiencia de conducción en tus manos.
El garaje de tus sueños en tu bolsillo.
www.gran-turismo.com
También disponible para tu PSPgo. Descárgatelo a través de PlayStation®Store.
PlayStation Portable
SONY
make.believe
"PlayStation", "PSP", and "ΔOX□" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. Gran Turismo ©2009 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Polyphony Digital Inc. logo, "Gran Turismo" and "GT" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. All rights reserved.

Buzón

- Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
- ¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
- ¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
- Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón) c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**

Fotomatón



Xec y Eva Melia nos envían esta instantánea de «Spidey» y Venom desde Alaior (Menorca). Parece que se llevan mejor de lo que aparentan...



Diego Doce es un auténtico apasionado de la saga Guitar Hero; no hay más que ver la colección de juegos y periféricos que tiene.

El récord del mes



Rubén Herrero ya ha conseguido todos los trofeos de Batman: Arkham Asylum. Ahora, ¡a por Uncharted 2!

Fan de las antiguas generaciones en tres meses

PEDRO DÍAZ DOMÍNGUEZ. VÍA E-MAIL.

Mi carta es un claro ejemplo de cómo se puede cambiar de idea en un corto periodo de tiempo. Os explico: hace meses no sabía quién era Jenova, ni Cloud, ni Zack. Al principio de este verano un amigo me recomendó ***Crisis Core Final Fantasy VII***, le hice caso y a los dos días lo tenía. Al principio me pareció un juego como otro cualquiera, pero según fui avanzando me comenzó a parecer un juego muy distinto. Comencé a ver que tenía una historia bella, unos gráficos más que buenos para **PSP**, y unos carismáticos personajes que se me quedarán grabados a fuego durante mucho tiempo. A la semana de pasarme el juego, pude comprobar en esta misma revista que ***Final Fantasy VII*** estaba disponible en la *Store*, y también tardé poco en adquirirlo. Mi primera reacción me recordó a cuando compré ***Crisis Core***, al principio me pareció un juego del montón y encima siendo de **PSone** tardé en acostumbrarme al cuestionable diseño de los personajes, pero poco antes de llegar al bar de Tifa ya me empezó a parecer más que un juego; para mí es una obra de arte.

Puede que os estéis preguntando por qué os escribo sólo para decir esto; la razón de mi carta es algo más que adquirir un gran juego de **PSP** y una joya de **PSone**, el motivo de que esté escribiendo y que vosotros ahora lo estéis leyendo es haceros la siguiente pregunta: Vale que los juegos tengan más calidad gráfica ahora pero, ¿acaso hemos olvidado de qué descienden?

Para despedirme os pongo este ejemplo: *Metal Gear Solid 4* para mí es el mejor juego de **PS3** y tiene una calidad increíble, pero no olvidemos nunca que desciende de los *Metal Gear* de MSX.



FIFA 10 vs PES 2010: primeras impresiones

JOAQUÍN PRIETO. VÍA E-MAIL.

Tras haber descargado ambas *demos* y haber echado unos cuantos partidos creo que se pueden sacar ya algunas conclusiones. En primer lugar, en el ***FIFA*** se percibe una mejoría en los movimientos de los jugadores gracias al control 360º. Esto hace que los partidos parezcan aun más reales que en el *09*. Los gráficos poco han cambiado, por lo menos en la *demo*. Me parece algo más difícil crear ocasiones claras de gol que el año pasado, pero supongo que será cuestión de acostumbrarse al nuevo juego, ya que la velocidad de reacción, los movimientos del rival, la conducción del balón, la precisión de pases y tiros ha cambiado en esta nueva edición. En cuanto al ***PES*** lo primero que notas es una increíble mejoría en los gráficos; las caras son clavadas, para mí mejores que las del ***FIFA***.

Pero volvemos al que para mí es el mayor problema de este título: los movimientos sobre el terreno de juego; siguen siendo igual de torpes y robóticos que en estos últimos años. Los disparos, los pases, la forma de correr... no están a la altura de la nueva generación de videojuegos. Todavía está por ver las opciones que incluirán las versiones finales de ambos juegos. En principio el ***FIFA*** parte con la ventaja de las licencias. El ***PES*** tiene la Champions y lo que hasta ahora se conocía como UEFA. Además los comentarios de Rivero serán sustituidos por los de Carlos Martínez.

En conclusión, ¿Qué juegos comprar? *Uncharted 2* y *Modern Warfare 2*. Con el fútbol, me quedo esperando a las versiones de 2011. Creo que las mejoras que hay en ambos juegos no valen otros 65 euros teniendo *FIFA 09*, como es mi caso.

Mucha Inteligencia Artificial para tan poco Ninja

GABRIEL VISBAL MCKENZIE. VÍA E-MAIL.

Es precisamente a la conclusión a la que llegué después de jugar

«¿Ya hemos olvidado cómo empezaron las grandes sagas?»

la *demo* de ***Ninja Gaiden Sigma 2*** en el último nivel de dificultad, en el que pude constatar que de nada sirvió que le bajaran la violencia al juego para hacerlo menos «gore», si cuando te enfrentas a enemigos te das cuenta que incluso aquellos que, supuestamente, ya están más que liquidados, terminan eliminándote de la forma más hábil posible.

Claramente existe una desproporción entre las habilidades de Ryu comparadas con las de los enemigos a los que se enfrenta, haciéndolo ver muchas veces durante el juego como un pelele al que cualquiera puede vapulear y destruir sin emplear mucho esfuerzo.

Está bien que una Inteligencia Artificial más avanzada te haga pensar más y exija más del jugador, pero muchas veces el nivel de exigencia es tal que no admite errores ni distracciones, cosa que crea una atmósfera de tensión que logra hacer que el juego pase de ser algo con que entretenerse a ser todo un reto en el que física, mental, psicológica y hasta emocionalmente el jugador debe prepararse con antelación.

«La dificultad de Ninja Gaiden Sigma 2 no admite errores»



★Enviado Espacial★

J.A.G. nos cuenta cómo sacarle provecho al Linux de PlayStation 3 a través de algunos programas gratuitos:

Puede que hayas instalado Linux en tu consola; lo que es posible es que no sepas aún hasta dónde puedes llegar con dicho sistema operativo en PS3. Aquí tienes algunos de los programas que harán tu vida más fácil: OpenOffice, una suite de programas de ofimática al más puro estilo Microsoft Office totalmente gratuita; GcalcTool, una potente calculadora gráfica o Totem, un completísimo software para repoducir todo tipo de contenido multimedia, como ficheros de audio o vídeo. Y si lo tuyo es programar, Data Display Debugger es una excelente interfaz gráfica para debuggers.



Rocket Knight Adventure llegará a la nueva generación? **Konami** ha confirmado que su clásico de 16 *bits*, protagonizado por un roedor armado con una espada y equipado con un cohete a su espalda, llegará a la nueva generación en forma de título descargable a través de *PlayStation Store*. Jugabilidad 2D y gráficos poligonales... ¿qué mas se puede pedir?

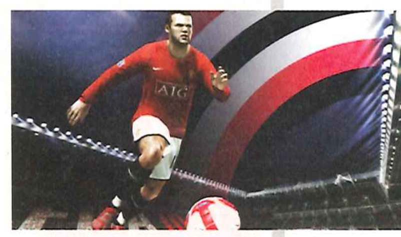
Resident Evil 5: Alternate Edition incluirá soporte para el sistema de control gestual de **PlayStation 3**? El juego nos mostrará lo ocurrido 3 años antes de *RE5* en la mansión de Umbrella, Chris Redfield y Jill Valentine serán los protagonistas y... ¡podremos apuntar y disparar sin hacer uso del *DualShock 3*!

Yoichi Wada, presidente de **Square Enix**, ha prometido dos nuevas sagas de *RPG* a la altura de *Dragon Quest* y *Final Fantasy*? En teoría, llegarán antes del final del próximo año. Lo que no sabemos es si serán títulos totalmente nuevos o continuaciones de sagas como *Parasite Eve*, *SaGa Frontier*, *Secret Of Mana*...

Sony acaba de registrar una patente en Japón de una tecnología denominada *TouchEngine*? Supuestamente es un sistema de control multi-táctil (como la pantalla del iPhone y iPod Touch) y se rumorea que podría aprovecharse para la próxima sucesora de **PSP**, para nuevos teléfonos *Sony-Ericsson* e incluso como complemento al sistema de control gestual que **Sony** está preparando para su lanzamiento en 2010.



¡Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación esta es tu gran oportunidad!



FIFA 10
GONZALO «PIPITA» MARTÍN
VÍA E-MAIL



Aunque siempre he sido «*PES*ero», ***FIFA*** es el rey indiscutible de la nueva generación. El desarrollo de los partidos es rápido y súper real, el control es perfecto y las posibilidades son casi infinitas. Lo mejor: su nuevo modo Pro, la actualización semanal de estadísticas y el modo On-line para veinte jugadores.



NINJA GAIDEN SIGMA 2
RYU HAYABUSA
VÍA E-MAIL



Por fin, un juego como «los de antes». Difícil como pocos, variado y que requiere que el jugador se implique al máximo para poder avanzar. Plataformas, buenos gráficos y, sobre todo, mucha lucha en esta nueva entrega del **Team Ninja**.



KING OF FIGHTERS XII
IORI YAGAMI
VÍA E-MAIL



Soy un acérrimo seguidor de la saga desde sus inicios y, aunque sé que los arranques en un nuevo sistema nunca se le han dado bien a **SNK**, esperaba más de la primera entrega de la saga en *HD*. Me conformaría con un parche que mejorase el juego On-line y equilibrase algunos movimientos «infalibles» del juego.

T!PS



La sugerencia del chef



A TODO GAS CON NUESTRA PSP...



EL MÁS GRANDE
GRAN TURISMO PSP
(SONY C.E.)
Hablar de conducción en consola es hablar de Gran Turismo, y por fin tenemos una edición portátil. 800 coches y 35 pistas, simplemente mareante.



BRUTAL
MOTORSTORM: ARCTIC EDGE
(SONY C.E.)
Las carreras más salvajes se trasladan a territorios más inhóspitos que nunca. Nuevos tipos de coche te ayudarán a correr en nieve.



ARCADE
NEED FOR SPEED: SHIFT
(ELECTRONIC ARTS)
No podía ser de otra manera, EA nos trae un nuevo Need For Speed para PSP. En PS3 es más un simulador, aquí es puro arcade.



1 N
GRAN TURISMO
evaluación 9,0
Conducción en mayúsculas para tu PSP. Polyphony nos trae el primer Gran Turismo portátil con toda la calidad de los hermanos mayores.
Sony C.E. 39,95€. +3 años jugado☐

2 =
DISSIDIA FINAL FANTASY
evaluación 9,2
Los mejores héroes y villanos de todos los Final Fantasy en un único juego y a torta limpia, un sueño para el aficionado.
Square-Enix. 39,95€. +12 años jugado☐

3 N
MOTORSTORM ARCTIC EDGE
evaluación 9,0
Trepidantes carreras off-road por todo el Estado de Alaska. Prepárate para la conducción más brutal de PSP...
Sony C.E. 39,95€. +12 años jugado☐

4 ↓
MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE
evaluación 9,0
Las cacerías monstruosas que tanto éxito cosechan en Japón vuelven a Europa.
Capcom. 39,95€. +12 años jugado☐

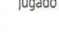
5 =
SOUL CALIBUR: BROKEN DESTINY
evaluación 9,1
Los duelos en espada más famosos ahora se disputan en PSP. Lo mejor, la inclusión de personajes tan importantes como Kratos.
Ubisoft. 29,95€. +16 años jugado☐



6 ↓
RESISTANCE RETRIBUTION
evaluación 9,3
La saga Resistance debuta en la portátil con una jugabilidad en tercera persona y una emocionante historia entre los dos títulos de PS3.
Sony C.E. 39,95€. +16 años jugado☐



7 ↑
ROCK BAND UNPLUGGED
evaluación 8,9
La saga musical de Harmonix se hace portátil con nuevos temazos y grupos. Desde Jackson 5 a Blink 182.
EA. 39,95€. +3 años jugado☐



8 ↓
NEED FOR SPEED SHIFT
evaluación 8,3
La mítica saga de coches de EA vuelve a nuestra portátil. A diferencia de la versión de PS3, Shift para PSP apuesta por el arcade.
EA. 39,95€. +12 años jugado☐



9 N
NARUTO SHIPPUDEN LEGENDS AKATSUKI RISING
evaluación 7,4
Lo mejor de Naruto Shippuden. 18 personajes entre aliados y los temidos Akatsuki.
Namco Bandai.39,95€. +12 años jugado☐





10 N
BEATERATOR
evaluación 9,3
Dos pesos pesados de su disciplina, Rockstar y Timbaland, te traen esta aplicación musical para crear temas allá donde estés.
Rockstar. 29,95€. +3 años jugado☐

LOS MÁS VENDIDOS

1. **FIFA 10** (EA SPORTS)
2. **GRAN TURISMO EDICIÓN ESPECIAL** (SONY C.E.)
3. **SOUL CALIBUR BROKEN DESTINY** (NAMCO BANDAI)
4. **GRAN TURISMO** (SONY C.E.)
5. **NARUTO SHIPPUDEN LEGENDS AKATSUKI RISING** (NAMCO BANDAI)
6. **NEED FOR SPEED SHIFT** (EA)
7. **FIFA 09** (EA SPORTS)
8. **FIFA STREET 2** (PLATINUM-EA SPORTS)
9. **CODE LYOKO** (MINDSCAPE)
10. **INDIANA JONES Y EL CETRO DE LOS REYES** (ACTIVISION)



EL MEJOR DE...



AVENTURA ACCIÓN
GOD OF WAR: C.O.O.
SONY C.E.
19,95€ +18



CONDUCCIÓN
GRAN TURISMO
SONY C.E.
39,95€ +3



LUCHA
DISSIDIA FINAL FANTASY
SQUARE-ENIX
39,95€ +12



RPG
CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
SQUARE ENIX
29,95€ +16



SHOOTER
RESISTANCE RETRIBUTION
SONY C.E.
39,95€ +16



DEPORTES
PES 2009
KONAMI
19,95€ +3





PUZZLE
CAPCOM PUZZLE WORLD
CAPCOM
29,95€ +3

NUESTROS FAVORITOS



GRAN TURISMO
THE ELF



ROCK BAND UNPLUGGED
NEMESIS



MOTORSTORM ARCTIC EDGE
ANNA



GRAN TURISMO
LAST MONKEY



BUZZ! ¿QUÉ SABES DE TU PAÍS?
DE LUCAR



GOD OF WAR C.O.O.
LUCKY



DISSIDIA FINAL FANTASY
LLOYD

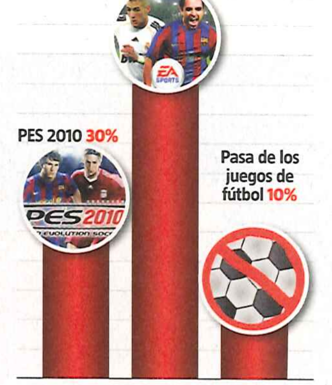


FINAL FANTASY VII
WIKI

LA ESTADÍSTICA
PARA LAS PACHANGAS...

El eterno debate... ¿FIFA o Pro? Este año los de EA han seguido una línea continuista mientras que en Konami parecen haberse puesto las pilas. Pero en la redacción tenemos nuestros gustos... ¿Con cual nos quedamos? Este es el resultado:





THE ELF

Ha estrenado su PSPgo de color negro con tres juegazos que debes conseguir.



MOTORSTORM ARCTIC EDGE. La tercera entrega de la saga surca parajes nevados con la misma espectacularidad de siempre. **Sony C.E. 36,99€ +12**



GRAN TURISMO. Le falta un modo de juego con más peso y más coches simultáneos, pero aún así es una pasada. **Sony C.E. 36,99€ (precio descarga). +3**



BEATERATOR. El sueño de crear mi propia música está más cerca gracias a este estudio de sonido portátil. ¿Seré capaz de hacer algo? **Rockstar. 29,95€. +3**



La sugerencia del chef

A LO INDIANA JONES EN PS3...



MONTAÑOSO
UNCHARTED 2: EL REINO DE...
(SONY C.E.)
Mucho tiempo pasarás entre montañas en este nuevo Uncharted. El mejor juego de PS3 hasta la fecha por fin está aquí.



TROPICAL
UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE
(SONY C.E.)
La primera aventura de Nathan Drake nos llevó a una preciosa isla. Toda una historia de aventuras con mucha acción.



SUBMARINO
TOMB RAIDER: UNDERWORLD
(EIDOS)
PS3 le ha sentado bien a Lara Croft. Su nueva aventura comienza en alta mar. Y desde ahí todo puede pasar.



1 N
UNCHARTED 2: EL REINO DE LOS LADRONES
evaluación 9,7
Por fin tenemos aquí a Nathan Drake, y es un auténtico juegazo. El título perfecto.
Sony C.E.. 69,95€. +16 años jugado ☐



2 ↓
FIFA 10
evaluación 9,5
Si el año pasado FIFA se hizo con la corona de rey del fútbol videojueguil, este año va por buen camino para revalidar el título.
EA Sports. 69,95€. +3 años jugado ☐



3 N
TEKKEN 6
evaluación 9,5
Impresionantes gráficos, un potente Online y más personajes que nunca. Esta es la carta de presentación de Tekken 6.
Namco Bandai. 69,95€. +16 años jugado ☐



4 N
PES 2010
evaluación 9,0
Nuevo PES con un sistema de juego renovado, esta vez sí. La inclusión de la Champions League es su mejor baza.
KONAMI. 59,95€. +3 años jugado ☐



5 ↓
NEED FOR SPEED SHIFT
evaluación 9,5
Nueva entrega de NFS para PS3, más ambiciosa que nunca y con un toque de simulador que la hace mucho más interesante.
EA. 69,95€. +3 años jugado ☐



6 ↓
BATMAN ARKHAM ASYLUM
evaluación 9,3
El esperado regreso del Caballero Oscuro está destinado a convertirse en la mejor aventura de la temporada.
Eidos. 59,95€. +18 años jugado ☐



7 N
BRüTAL LEGEND
evaluación 9,3
Viaja a la Era del Rock de la mano de Eddie Riggs para luchar contra malignos demonios y salvar a los grandes del Metal.
EA. 69,95€. +18 años jugado ☐



8 ↓
COLIN MC RAE DIRT 2
evaluación 9,2
El homenaje de Codemasters al fallecido piloto británico es el mejor juego de carreras off-road del año.
Codemasters. 59,95€. +12 años jugado ☐



9 =
INFAMOUS
evaluación 9,2
Un repartidor con poderes eléctricos en una enorme ciudad devastada. ¿Eres héroe o infame?
Sony C.E. 69,95€. +16 años jugado ☐



10 N
NBA 2K10
evaluación 9,3
Los gigantes están de vuelta. Novedades jugables y gran calidad. Prepárate para luchar por el anillo contra Kobe y Gasol.
2K SPORTS. 59,95€. +3 años jugado ☐

EL MEJOR DE...









AVENTURA ACCIÓN	CONDUCCIÓN	LUCHA	RPG	SHOOTER	DEPORTES	ON-LINE
UNCHARTED 2	NFS SHIFT	TEKKEN 6	FALLOUT 3	KILLZONE 2	FIFA 10	KILLZONE 2
SONY C.E.	EA	NAMCO	ATARI-BETHESDA	SONY C.E.	EA SPORTS	SONY C.E.
69,95€ +16	69,95€ +3	69,95€ +12	34,95€ +18	49,95€ +18	69,95€ +3	29,95€ +18

NUESTROS FAVORITOS










UNCHARTED 2	BRüTAL LEGEND	WET	UNCHARTED 2	PRO EVOLUTION SOCCER 2010	RATCHET & CLANK ARMADOS HASTA LOS DIENTES	UNCHARTED 2	UNCHARTED 2
THE ELF	NEMESIS	ANNA	LAST MONKEY	DE LÚCAR	LUCKY	LLOYD	WIKI

LOS MÁS VENDIDOS

1. **FIFA 10** (EA SPORTS)
2. **NEED FOR SPEED: SHIFT** (EA)
3. **FALLOUT 3** (BETHESDA)
4. **WWE SMACKDOWN VS. RAW 2009** (THQ)
5. **BATMAN ARKHAM ASYLUM** (EIDOS)
6. **ASSASSIN'S CREED** (UBISOFT-PLATINUM)
7. **DEVIL MAY CRY 4** (CAPCOM)
8. **NINJA GAIDEN SIGMA 2 ED. ESPECIAL** (KOEI)
9. **NINJA GAIDEN SIGMA 2** (KOEI)
10. **COLIN MCRAE DIRT 2** (CODEMASTERS)







DESCARGA DEL MES

UNCHARTED 2: EL REINO...

Nathan Drake está de vuelta. Ya tendrás en las tiendas la segunda parte de Uncharted en estos momentos, pero si quieres hincarle antes el diente tienes un aperitivito en la Store. Una versión Beta de prueba para que veas de primera mano lo que trae esta nueva aventura. ¡No dudes en descargártelo!

LUCKY

Y los tres juegos a los que piensa echar el guante en cuanto deshaga cajas....



FAIRY TALES FIGHTS. O la posibilidad de disfrutar masacrando un tópico -además de personajes varios- en la piel de Caperucita. ¿Ñoña desvalida? ¡Temeridad del bosque! **Playlogic. Este Otoño.**



MINI NINJAS. Uno que ya me está esperando desde hace tiempo: acción, plataformas, personajes divertidos, un desarrollo simpático... y todo con una calidad sorprendente. **Eidos. 49,95 €. +7.**



RATCHET&CLANK: ATRAPADOS EN EL TIEMPO. El más deseado. No veo el momento de volver a tomar los mandos de Ratchet y dejarme «enganchar» durante horas. **Sony C.E. Otoño 2009.**





PS2



La sugerencia del chef

TODO NARUTO EN NUESTRA PS2...



AMBICIOSO
NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA 5 (NAMCO BANDAI)
Ya le queda poco para que llegue a Europa. Es la entrega más ambiciosa, con 64 personajes y algunas novedades de peso.



CONTINUISTA
NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA 4 (NAMCO BANDAI)
Tomaba la base de la historia Shippuden e incluía más personajes que la entrega anterior. No obstante era muy continuista.



ORIGINAL
NARUTO: ULTIMATE NINJA 3 (NAMCO BANDAI)
Una gran entrega que salió en septiembre del año pasado. Menos personajes, pero un buen y original modo historia.




1 =
FIFA 09
evaluación 9,2
EA Sports nos trae un FIFA muy mejorado a PS2 y, encima, a un precio increíble.
EA Sports. 19,95€. +3 años jugado ☐




2 =
PES 2009
evaluación 9,1
Konami sigue apostando por el buen fútbol en PS2, con algunas novedades y su clásica jugabilidad. Además, a buen precio.
Konami. 29,95€. +3 años jugado ☐




3 ↑
WIPEOUT PULSE
evaluación 8,5
La mítica saga de conducción de naves llega a PS2 con un estupendo port que trae la misma velocidad de siempre.
SONY C.E. 39,95€. +3 años jugado ☐




4 ↑
SINGSTAR POP 2009
evaluación 8,2
Singstar sigue creciendo. Pop 2009 te trae una selección de 30 temas del mejor pop nacional e internacional del momento.
Sony C.E. 29,95€. +12 años jugado ☐



5 ↓
ODIN SPHERE
evaluación 9,4
Lo artesano y el arte digital se unen para dar forma al mejor RPG con espectaculares gráficos en 2D y una historia apasionante.
Square-Enix. 39,95€. +12 años jugado ☐



6 ↓
PERSONA 4
evaluación 9,0
El último juego de rol de Atlus mantiene la misma esencia de toda la saga pero con una nueva e inquietante historia.
Square-Enix. 29,95€. +16 años jugado ☐



7 =
MANA KHEMIA: ALCHEMISTS OF AL-REVIS
evaluación 8,4
RPG clásico en dos dimensiones con un argumento cautivador y mucho por descubrir.
Digital Bros. 39,95€. +12 años jugado ☐




8 =
NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA 4
evaluación 8,3
52 luchadores y nuevos modos de juego para el último título del anime.
Namco Bandai. 29,95€.+12 años jugado ☐




9 =
DRAGON BALL Z: INFINITE WORLD
evaluación 8,7
Un nuevo sistema de combate y más de 40 luchadores para la nueva entrega DBZ.
Namco Bandai. 44,95€. +12 años jugado ☐




10 N
LOS CAZAFANTASMAS: EL VIDEOJUEGO
evaluación 7,6
Un juego de culto para una película de culto. ¡Vuelve a ser un cazafantasmas!.
SONY C.E. 29,95€. +12 años jugado ☐

LOS MÁS VENDIDOS

1. **FIFA 10** (EA SPORTS)
2. **SPLINTER CELL: CHAOS THEORY** (UBISOFT)
3. **BEN 10** (VIRGIN-PLATINUM)
4. **ULTIMATE SPIDERMAN** (ACTIVISION-PLATINUM)
5. **NARUTO SHIPPUDEN: U. NINJA 4** (NAMCO BANDAI)
6. **BOLT** (DISNEY)
7. **PACK GTA TRILOGY: GTA III + GTA VICE CITY + GTA SAN ANDREAS** (ROCKSTAR)
8. **NEED FOR SPEED: UNDERCOVER** (EA)
9. **CALL OF DUTY 3** (ACTIVISION-PLATINUM)
10. **GTA: SAN ANDREAS** (ROCKSTAR-PLATINUM)

GAME

EL MEJOR DE...


AVENTURA ACCIÓN
SILENT HILL ORIGINS
KONAMI
29,95€ +18


CONDUCCIÓN
WIPEOUT PULSE
SONY C.E.
39,95€ +3


LUCHA
NARUTO ULTIMATE NINJA 3
BANDAI NAMCO
29,95€ +12


RPG
ODIN SPHERE
SQUARE ENIX
19,95€ +12


SHOOTER
BLACK
EA GAMES
19,95€ +16


DEPORTES
FIFA 09
EA SPORTS
19,95€ +3


PARTY GAMES
SINGSTAR QUEEN
SONY C.E.
29,95€ +12

NUESTROS FAVORITOS


PERSONA 4
THE ELF


GOD HAND
NEMESIS


HARRY POTTER Y EL MISTERIO DEL PRÍNCIPE
ANNA



AR TONELICO II
LAST MONKEY

GTA III
DE LÚCAR


SHADOW OF THE COLOSSUS
LUCKY


PERSONA 3
LLOYD


MONSTER LAB
WIKI

A QUÉ JUEGA ... Ana Rujas

LOCOROCO

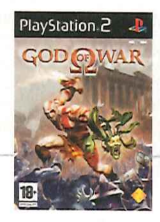
La actriz que interpreta a África en 90-60-90 Diario Secreto De Una Adolescente confiesa haber estado muy enganchada a LocoRoco. Le gustan los juegos de plataformas y lleva consigo casi siempre su PSP.

LLOYD

Desmembrando a gladiadores, fieras o dioses en la Grecia y Roma clásicas.



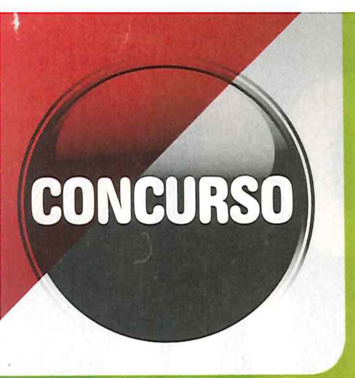
SHADOW OF ROME. Un gran título de Capcom que pasó inadvertido por la viña del señor. Alterna batallas en el Coliseo con fases de sigilo.
Capcom. Descatalogado.+18.



GOD OF WAR. Kratos asombró al mundo con esta primera entrega de su odisea rebosante de calidad y brutalidad a partes iguales.
Sony C.E. 19,95.+18.



SPARTAN: TOTAL WARRIOR. Un espartano no se rinde ante nadie, por muchos enemigos que aparezcan. ¡Esta noche cenaremos en el infierno!
Sega. Descatalogado.+18.



¡PARTICIPA!

REGALAMOS...

Eidos y PlayStation Revista Oficial te dan la oportunidad de conseguir alucinantes lotes oficiales de Mini Ninjas para PS3. Si quieres optar a uno de los 15 packs de juego promocional + figura exclusiva que sorteamos, envía un SMS con la respuesta correcta antes del 14 de noviembre de 2009.

15 JUEGOS PROMOCIONALES + FIGURAS



¿Cómo se llaman los dos protagonistas del juego?

A) Jimbo y Fruti B) Pinza y Pinzo C) Hiro y Futo

¿Cómo participar?

POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra minips espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: minips A

Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid.Fecha límite: 14 de noviembre de 2009.

lo-Interactive eidos

7 PLAYSTATION 3

©2009 [OR PUBLICATION OF THE MATERIALS] EIDOS INTERACTIVE LTD. MINI NINJAS, EIDOS INTERACTIVE AND THE EIDOS LOGO ARE TRADEMARKS OF EIDOS INTERACTIVE LTD. IO INTERACTIVE AND THE IO LOGO ARE TRADEMARKS OF IO INTERACTIVE A/S. TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. NINTENDO DS AND WII ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. MICROSOFT, WINDOWS, THE WINDOWS VISTA START BUTTON, XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE, AND THE XBOX LOGOS ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES, AND 'GAMES FOR WINDOWS' AND THE WINDOWS VISTA START BUTTON LOGOS ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT. "PS","PLAYSTATION" AND "PS3" ARE TRADEMARKS OR REGISTRERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.

CONCURSO

¡PARTICIPA!

Digital Bros y PlayStation Revista Oficial te invitan a conseguir 10 increíbles lotes oficiales de IL-2 Sturmovik Birds Of Prey. Si quieres optar a uno de los 10 packs de juego de PS3 + juego de PSP + avión a escala, envía un SMS con la respuesta correcta antes del 14 de noviembre de 2009.

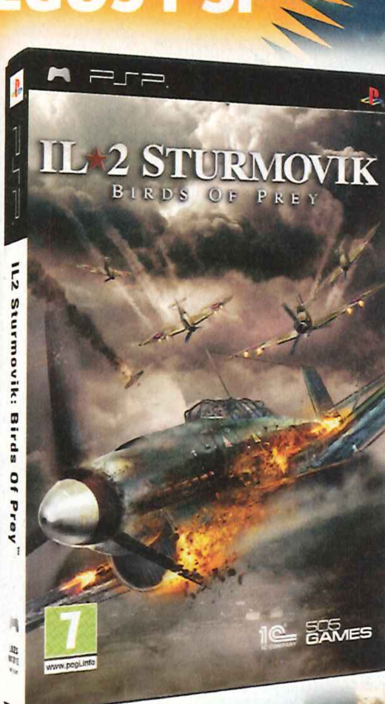
REGALAMOS...

10 AVIONES A ESCALA

10 JUEGOS PSP

10 JUEGOS PS3





¿De qué nacionalidad es el avión IL-2 Sturmovik?

A) Rusa B) Egipcia C) Austrohúngara















¿Cómo participar?

POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra sturmps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: sturmps A

Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid.Fecha límite: 14 de noviembre de 2009.

PlayStyle



MARÍA VILLALÓN

TE PRESENTAMOS A LA CHICA CON LA QUE TODOS QUERRÁN ECHAR UNA PARTIDA A SINGSTAR

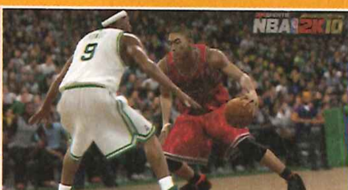
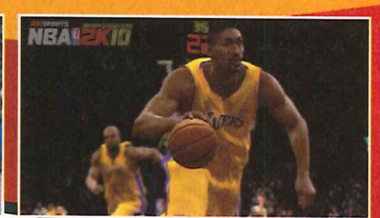
Cine
Ágora y muchas más pelis que no debes perderte

Tecnología
Llega la televisión para cinéfilos de 21:9

Música
Descubre a qué le gusta jugar a Alejandro Sanz

Rincón del Jugón

Descárgate gratis dos de las canciones de la BSO de NBA 2K10 (www.2ksports.com/nba2k10tracks): They're Everywhere (Izza Kizza) y Run Away (Donnie Bravo). En el juego, artistas como Kanye West, The Game... aparecen como personajes jugables en el modo Streetball.

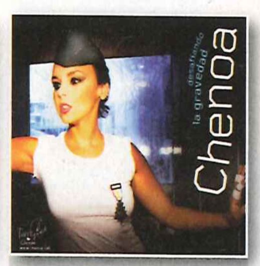



Te recomendamos



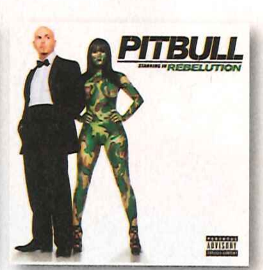
SERGIO VALLÍN
Bendito entre las mujeres
★★★☆☆

Y es que, el guitarrista de *Maná* no es tonto, se ha rodeado de las féminas más solicitadas del panorama musical para hacer este disco que reúne sus mejores composiciones. Así, cantantes como Natalia de *La 5ª Estación*, Raquel del Rosario de *El Sueño de Morfeo,* Paulina Rubio y 11 artistas más se dejan oír en temas como *Sólo tú*./ **Warner**



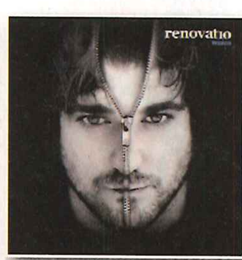
CHENOA
Desafiando la gravedad
★★☆☆☆

Esta vez tiene más mérito que en sus cinco anteriores discos, ya que nueve de los doce temas han sido compuestos por ella. Ha buscado nuevos sonidos, pero sigue sonando a Chenoa (a veces muy romántica, a veces muy rockera) y ha contado con la colaboración de Coti y Gloria Trevi. Su objetivo es claro: hacerse un hueco en latinoamérica. Y España, ¿qué? / **Vale Music**



PITBULL
Rebelution
★★★☆☆

Y con éste ya son cuatro los discos que el popular rapero de Miami lanza al mercado, esta vez bien arropado de otros MC. De los catorce temas que se incluyen, ocho son duetos: Akon (*Shut it down),* Lil Jon (*Krazy*), B.o.B (*Across the world*), *The New Royales* (*Can't stop me now*)... Vamos, que *Pitbull* ha reunido la *crème* de la *crème* del *Hip-Hop* en ***Rebelution***./ **Sony Music**



ANTONIO OROZCO
Renovatio
★★★★☆

Despacito y con buena letra es como se ha hecho este disco. Su objetivo era claro durante los tres años que le ha llevado la creación de su sexto álbum: volver a sus raíces para conseguir renacer musicalmente. Y lo ha conseguido, sin duda: esos magníficos acordes a piano del *single* debut (*Qué me queda*) son sólo un detalle que corrobora la existencia de un nuevo Orozco./ **Universal**



SHAKIRA

Se desnuda para mostrar su instinto más dance

Abandonando los sonidos retro (como la *bossa nova*), el exceso de los medios tiempos, el español predominante de sus canciones de su *Fijación Oral*, Shakira nos presenta un recopilatorio «muy electrónico, orientado al baile, al club... Quiero que la gente se divierta con él», explica la propia artista. Un disco bien estudiado para ofrecer lo que sus *fans* queremos: ritmo y esa maleabilidad vocal que le caracteriza. Lástima que esta vez sólo tres de los 11 temas sean en español (más la versión *Loba* en inglés), porque si ya es complicado entender lo que dice en la lengua de Bécquer, ni qué decir en la de Shakespeare.



SHAKIRA
Loba
Sony Music





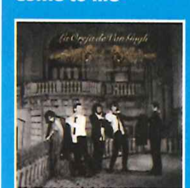

Otros lanzamientos



TOKIO HOTEL
Humanoid



NATALIE IMBRUGLIA
Come to life



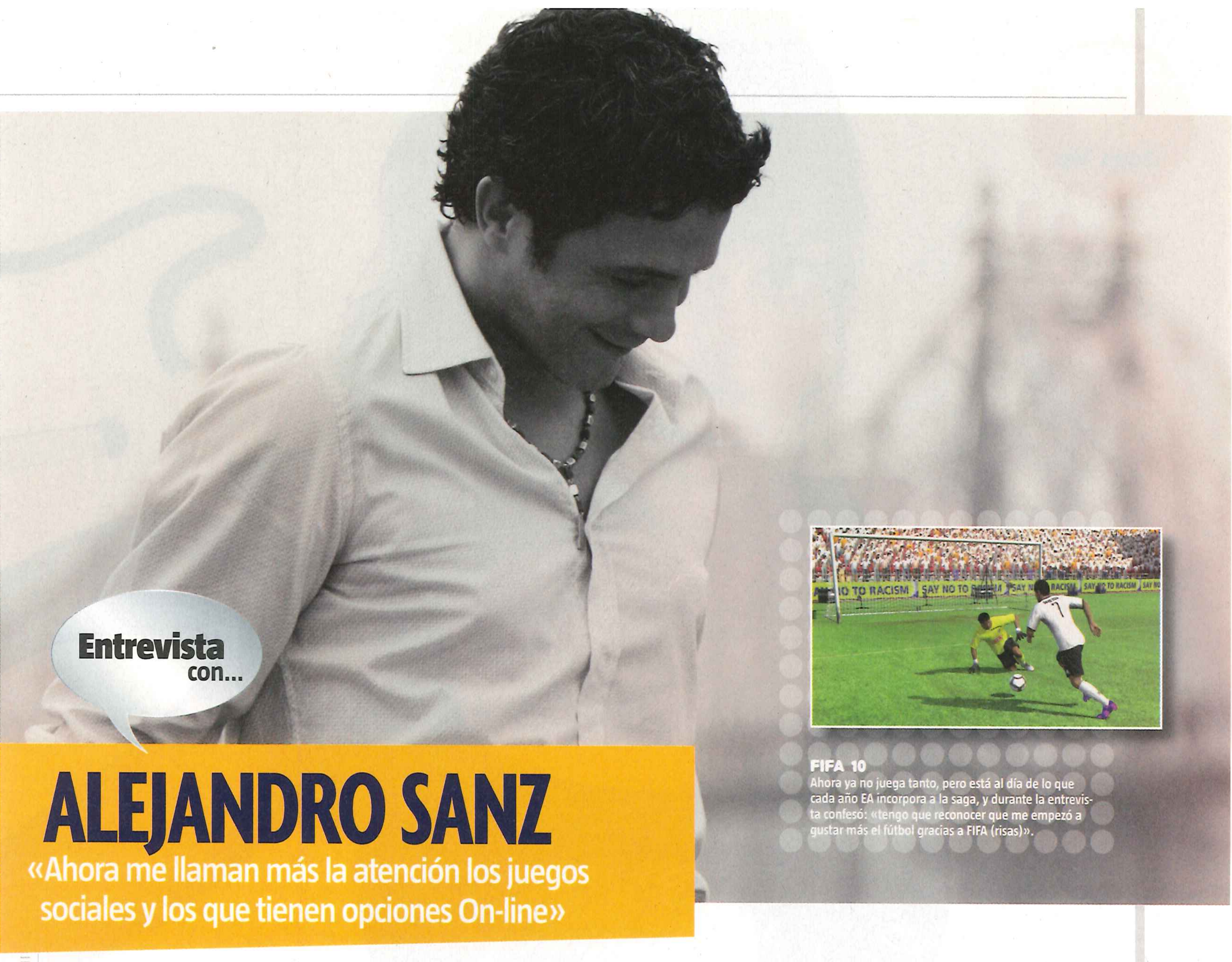
LA OREJA DE VAN G.
Nuestra casa a la izquierda del tiempo



CANTECA DE MACACO
Agua para la tierra



PORTA
Trastorno bipolar



FIFA 10
Ahora ya no juega tanto, pero está al día de lo que cada año EA incorpora a la saga, y durante la entrevista confesó: «tengo que reconocer que me empezó a gustar más el fútbol gracias a FIFA (risas)».

Entrevista con...

ALEJANDRO SANZ

«Ahora me llaman más la atención los juegos sociales y los que tienen opciones On-line»

La primera canción de Paraíso Express se titula *Peter Punk*, ¿un Peter Punk tiene tiempo para los videojuegos?
Claro que sí, aunque ya lo tengo algo abandonado. Jugaba mucho con el FIFA y el modo *manager* me tenía la cabeza absorbida. ¡Madre mía hasta que conseguía ser un profesional! También le he dedicado muchas horas a *Fight Night Round*... y ahora me llaman más la atención los juegos sociales y los que tienen opciones On-line: poder jugar y comunicarte con personas de otros lugares me parece fascinante.

Ya que mencionas las posibilidades On-line, decirte que el trabajo que estás haciendo en tu web no tiene precedentes...
Internet es una herramienta increíble, la respuesta de la gente es inmediata y es capaz de transmitirte su energía, su buen rollo y tú a ellos. Evidentemente mi actitud es diferente a la que tenía cuando saqué el *Tren de los momentos*, he querido salir de mi pequeño caparazón para contar en cada momento cómo siento y qué es lo que estoy haciendo.

¿Y ese cambio de actitud se debe a que has encontrado tu paraíso?
Así es, muchas veces te ves perdido buscando el paraíso fuera, en las cosas materiales; y la mayoría de las veces el verdadero paraíso está dentro de nosotros mismos.

Entonces, ¿se podría decir que cuando escuchas ahora *El tren de los momentos* es como ver una foto en blanco y negro?
No, al revés, más en color que nunca. Con algunas de las canciones que he vuelto a cantar de ese y otros discos incluso descubro que ahora las letras tienen un significado que no sabía que lo tenían cuando lo escribí. El tiempo también compone, te das cuenta de que tu subconsciente a veces va más rápido que tu consciencia.

Aparte de componer, escribes, pintas... ¡qué derroche de creatividad!
Necesito expresarme y cualquier instrumento me sirve (risas), me gusta transmitir lo que ven mis ojos sin pretensiones, pero con todas las intenciones. Y ya que mencionas lo de la escritura, tengo que decir que desde que escribí este verano unos artículos para un diario os entiendo mucho mejor a los periodistas... porque es una auténtica ansiedad, un verdadero estrés tener terminado el artículo para un día en concreto. No tengo la disciplina que tenéis vosotros, me muevo y escribo por impulsos.

¿Qué canción escogerías de *Paraíso Express* para un *Guitar Hero*?
Hay varias, este disco es bastante guitarrero, he vuelto a mis orígenes pop rock. He querido prescindir de los arreglos más flamencos, aunque mantengo mi manera de cantar (risas)... creo que *Peter Punk, Lola Soledad* y *Sin que se note* podrían ser perfectas para un *GH*.

¿Y para un SingStar?
Sin duda, *Looking for paradise*. Además, ¡se puede jugar a dúo!

¿Alguna consola que sea tu favorita?
La **PSP**. Es una gran compañera de viaje... Y en más de una ocasión me ha sacado de un apuro. Cuando me fui a Miami a vivir, vino un huracán, y como no tenía generador estuve más de un día sin luz. Así que, no hice otra cosa que jugar y ver pelis con mi **PSP** (risas).

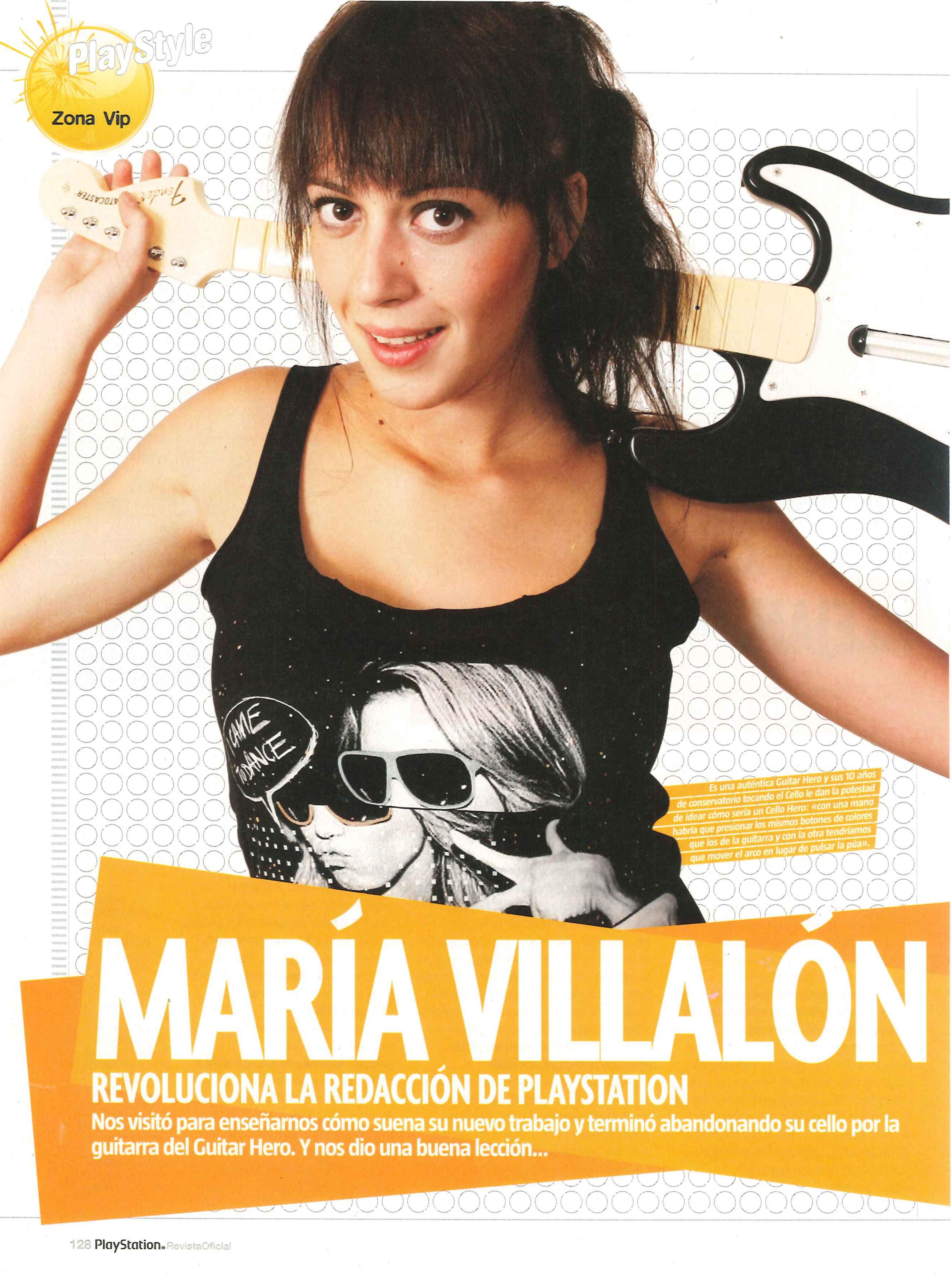
VIDA Y MILAGROS

¿QUIÉN ES?
¿Pero hay alguien aún que no conozca a Alejandro Sanz?

CDETECA
Viviendo deprisa (1991), Si tú me miras (93), Alejandro Sanz 3 (95), Más 97 (07), El alma al aire (2000), No es lo mismo (03), El tren de los momentos (06), Paraíso express (09).

DE QUÉ VA
De él mismo. Tras su tormentosa etapa durante la creación de El tren de los momentos, Alejandro se quita el oscuro velo y brilla con más fuerza que nunca en éste, su octavo disco.

POR ANA MÁRQUEZ



Es una auténtica Guitar Hero y sus 10 años de conservatorio tocando el Cello le dan la potestad de idear cómo sería un Cello Hero: «con una mano habría que presionar los mismos botones de colores que los de la guitarra y con la otra tendríamos que mover el arco en lugar de pulsar la púa».

MARÍA VILLALÓN

REVOLUCIONA LA REDACCIÓN DE PLAYSTATION

Nos visitó para enseñarnos cómo suena su nuevo trabajo y terminó abandonando su cello por la guitarra del Guitar Hero. Y nos dio una buena lección...



Confiesa jugar a SingStar para poner en práctica todo lo que aprende en clases de canto. Y, si algún día tiene la oportunidad, retaría a una partida de SS al cantante de Despistaos (Dani), «o le invitaría a hacer un dúo, seguro que quedaría precioso», explica María Villalón.

Atrás quedó esa imagen madura que el concurso de TV, *Factor X*, le quiso poner; atrás quedó ese sonido más de Radiolé que de Los 40... Ahora, con nombre y apellido, María se despoja del rebufo del programa y reaparece con nuevo disco (*Los tejados donde fuimos más que amigos*) y más jovial. Como la chiquilla de 20 años que es, es juguetona y jugona (sólo hay que ver las fotos que ilustran estas dos páginas para comprobarlo) y se confiesa una auténtica adicta al *Guitar Hero*: ***«Es un juego que me encanta y si hicieran una edición con canciones en español, sería hasta más divertido. Y, bueno, si además de la guitarra, la batería, el micro y el bajo incluyeran un violoncello sería la bomba (risas)»***. Instrumento que sabe tocar con los ojos cerrados desde los 10 años y que ha vuelto a incluir en cinco temas del álbum, rompiendo los cánones clásicos del gigante de cuerda y haciéndolo totalmente pop y rock. ***«¿No me digas que no sería divertido un Cello Hero de canciones pop? La mecánica de juego sería como la de la guitarra, sólo que en lugar de incluir una palanquita que hace de púa se diseñaría un sensor que detectara el roce del arco típico del violoncello»***, explica la cantante.

«Sería divertido que hicieran un Cello Hero»

Han pasado ya dos años desde que lanzara su álbum debut y en todo ese tiempo no se ha quedado de brazos cruzados esperando a que los magnates de la Industria la llamen. ***«Además de preparar este disco con más tiempo y mimo, me he sacado los dos primeros años de Filología Hispánica, soy un poco friki de la lengua... Mi segundo sueño, el primero es poder vivir de la música, sería corregir alguna obra de algún ilustre literato. También he dado clases de canto ¡y lo aprendido lo he puesto en práctica jugando a SingStar!»***, confiesa María y continúa diciendo: ***«es un juego en el que, la verdad, no consigo puntuaciones muy altas. Creo que es porque el SS te pide que cantes en el mismo tono que el artista original, y como yo me las llevo a mi terreno personal... Vamos, como me pasaba cuando actuaba en Factor X, que cantaba bien y sin desafinar, pero a mi manera (risas)»***.

POR ANA MÁRQUEZ / FOTOS: JAVIER BAUTISTA

ÁGORA

La historia de romanos contra cristianos como nunca antes nos lo habían contado

Pasar de un registro a otro es su reto, su desafío, y encima siempre le sale bien: del *thriller* de *Tesis* a la psicodélica intriga de *Abre Los Ojos*, del terror de *Los Otros* a la intimista *Mar Adentro*. Y ahora una histórica con ¡un presupuesto de 50 millones de Euros! Pero esos miles y miles de euros no se traducen en, afortunadamente, lo grandioso de las películas de época a lo *Ben Hur* o, más cercana en el tiempo, *Troya*. Es más real, con escenarios creíbles (fue rodada en Malta), con personas auténticas... todo mostrado desde una perspectiva como si estuviéramos asomándonos desde una esquina de una casa de Alejandría. Y es que, en palabras del propio Amenábar: «he querido romper con algunas pautas habituales en las películas de época... Ágora se mueve entre el rigor y el espectáculo.»

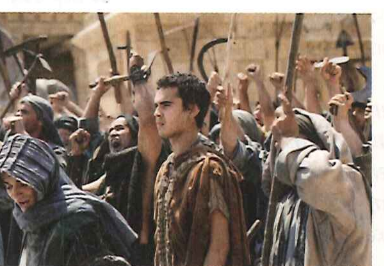
La historia data del s.IV, cuando cristianos y judíos asaltan el Ágora (Biblioteca) destruyendo todo manuscrito del Mundo Antiguo. Hipatia, una brillante astrónoma consigue salvar los más importantes y, lejos ya de la mundanal vida, continúa teorizando sobre los astros. Lo cual llevará a crispar a los «mandamases» del Antiguo Egipto. ***Ágora*** es una reflexión de por qué las cosas son como son en la actualidad y de por qué quince siglos después «sorprendentemente, el mundo no ha cambiado tanto», señala el director.





Orestes y el joven esclavo Davo luchan por el corazón de Hipatia mientras en las calles de Alejandría se baten a espadazo limpio.

Rachel Weisz interpreta a la astrónoma Hipatia. Como siempre, su contenida expresividad, borda el papel.







Título original
Ágora
Director
ALEJANDRO AMENÁBAR
Reparto
Rachel Weisz, Max Minghella, Oscar Isaac...
Género
HISTÓRICA
País de origen
España
Distribuidora
20TH CENTURY FOX
www.fox.es







JENNIFER'S BODY

La diabólica animadora cañón

Lo que está claro en esta película guionizada por una mujer (Diablo Cody, ganadora de un Oscar por *Juno*), dirigida por una mujer (Kusama, responsable de la muy extraña y también muy femenina *Aeon Flux*) y protagonizada por mujeres (Megan Fox, claro, pero también ese bombón *nerd* que es Amanda Seyfried), es que no quiere engañar a nadie: el cuerpo de Jennifer (de Megan, vamos) es el centro del título porque es el protagonista de la película. Un cuerpo mutante y demoníaco que escupe alquitrán, enseña los dientes y es completamente letal para quienes le amenazan, en una película de humor y terror muy peculiar, con afiladísimos diálogos y certeras reflexiones sobre qué es más inquietante: ser joven o estar poseído.

Título original
Jennifer's Body
Director
KARYN KUSAMA
Reparto
Megan Fox, Amanda Seyfried, Adam Brody
Género
TERROR
País de origen
Estados Unidos
Distribuidora
20TH CENTURY FOX
www.jennifersbody.com



REC 2

Los infectados no lo estaban tanto...

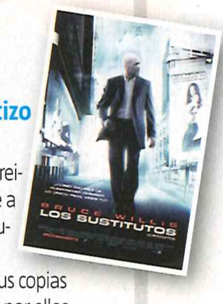
Director
Jaume Balagueró y Paco Plaza
Género
TERROR
País de origen
España
Distribuidora
FILMAX
www.rec2lapelicula.com

Tranquilidad, que no vamos a desvelar el secreto de ***Rec 2*** (aunque se descubre a los veinte minutos de película), pero es la clave de toda la potencia de la que puede presumir la segunda entrega de *Rec*. Jaume Balagueró y Paco Plaza han decidido, para esta secuela de una película original que olía a explotación de éxitos recientes (*28 Horas Después* y compañía), tomar la decisión más valiente. Y en vez de simplemente copiar un original de éxito, aunque han conservado el extraordinario edificio donde se ambientaba la primera entrega, prefieren huir hacia adelante. Y de qué manera: los infectados ya no son exactamente infectados, sino que recuerdan a los zombis de algunas de las mejores películas italianas de los ochenta. Toda una declaración de principios. Además, todo lo bueno sigue ahí: humor salvaje, violencia desorbitada, cámara mareante y Niña Medeiros.



Los Sustitutos

La visión Sci-Fi del castizo «Que lo Haga Otro»



Jonathan Mostow, Dtor. de la reivindicable Terminator 3, dirige a Bruce Willis en esta fábula futurista en la que la humanidad se queda en casita mientras sus copias robóticas trabajan y socializan por ellos.

The Box

Los 70, seres rarunos y una caja misteriosa...



«Aprieta el botón de la caja y ganarás un millón de dólares... aunque alguien que no conoces morirá». Esta es la oferta que le hace Frank Langella a Cameron Diaz en la última excentricidad de Richard «Donnie Darko» Kelly.

Destino Final 3D

Con la Muerte «en todos los morros»

Podrás engañarles a todos... pero no a la Parca. Puede que no sea muy original, pero esta nueva entrega de *Destino Final* promete emociones fuertes... y en tres dimensiones. Ajústate las gafas y ¡a temblar!

TRÁILERS



FANTASTIC MR. FOX

www.fantasticmrfox.com

Wes Anderson adapta, en glorioso *stop motion*, un cuento de Roald Dahl. Si el tráiler no os impresiona, si lo hará el reparto de voces: Clooney, Murray, Streep, Dafoe...



PARANORMAL ACTIVITY

www.paranormalmovie.com

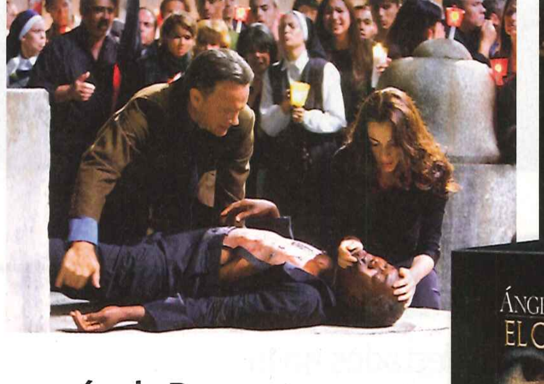
¿Un nuevo fenómeno a lo *Bruja De Blair*? El *hype* sobre este filme se propaga como la pólvora por la Red. Aquí llega en noviembre.

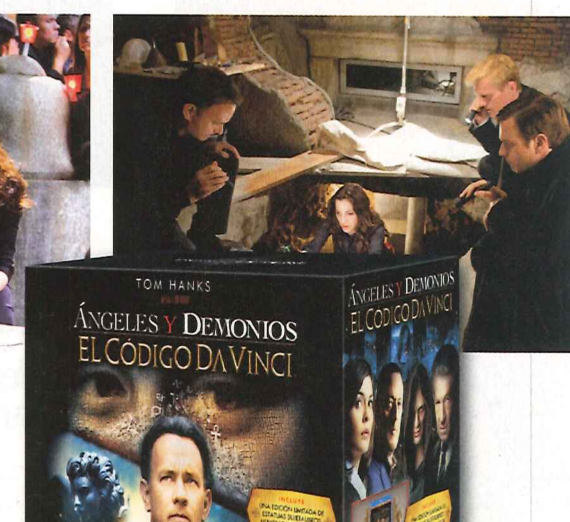
POR ANA MÁRQUEZ, PEDRO BERRUEZO Y BRUNO SOL

Con
Tom Hanks, E. McGregor,
Director
RON HOWARD
Audios
Castellano, inglés... 5.1 DTS HD. Catalán 5.1
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS...
Distribuye
Sony Pictures H.E.
17,99€ (DVD)
21,99€ (2 DVD)
29,99€ (BD)
34,99€ (2 BD)
12,99€ (UMD)

ÁNGELES Y DEMONIOS







Gymkana de conspiraciones en el corazón de Roma



Repite el tándem de *El Código DaVinci* (Ron Howard en la dirección, Tom Hanks interpretando al profesor Robert Langdon), pero ***Ángeles y Demonios*** se disfruta mucho más que su predecesora, gracias a un ritmo narrativo mucho más ágil, y sobre todo por el material original que adapta. Pese a estar filmada a modo de secuela de *El Código*, Dan Brown publicó ***Ángeles y Demonios*** mucho antes, presentándonos a Langdon en medio de un «golpe de estado» de los Illuminati en pleno Vaticano, con Papa muerto y tecnología robada del «Colisionador de Hadrones» de por medio. Como si de una delirante *gymkana* (donde no faltan enigmas centenarios y un asesino implacable como un T-800) se tratara, el espectador acompaña a Hanks por toda Roma, sin un segundo de descanso y sin quitar ojo a un sorprendente Ewan McGregor.

Angeles y Demonios llega al mercado en multitud de ediciones, tanto con metraje normal como extendido. Nuestra favorita, la edición de 2 *Blu-ray*, que incluye entre las toneladas de extras, un minijuego que nos hará investigar los enigmas que encierra la Ciudad Eterna.

Película ★★★★☆
Extras ★★★★☆

UNA EDICIÓN PARA VENDER TU ALMA

Entre las numerosas ediciones, la más jugosa es este pack especial (disponible tanto en DVD -49,95 €- como en BD -59,95 €-) que incluye las ediciones especiales de El Código DaVinci y Ángeles y Demonios (4 discos en total) junto a dos estatuas sujetalibros de tirada limitada y numerada.

Hood, Shuler Donner y Wein ofrecieron una lección magistral sobre el difícil arte de adaptar un cómic al celuloide.



Wein habló de su relación con Stan Lee: «Un genio». «Tres meses buscando un nombre para El Castigador, y él se lo puso en un minuto»

La visita a Fox Studios nos brindó primicias impresionantes que desvelaremos pronto.

VIAJAMOS HASTA LOS ÁNGELES PARA CONOCER A LOS PADRES DE «LOBEZNO»

20th Century Fox nos desvela la gestación de éste y otros futuros bombazos BD

El director Gavin Hood, la productora Lauren Shuler Donner y el creador de Lobezno, Len Wein, compartieron con nosotros su experiencia al adaptar a la gran pantalla el pasado de Logan. Hood nos habló de la fascinación que sentía por Victor «Dientes de Sable» Creed, el hermano de Logan, mientras que Shuler Donner deslumbró con su experiencia como productora, con una carrera de más de 30 años. «Estamos muy orgullosos de haber reactivado, con X-Men, el cine de superhéroes. De haber abierto el camino a otras producciones, como Spider-Man o Ironman», comentó Shuler Donner, que no negó que en su labor como productor siempre tiene en mente los contenidos extras para los lanzamientos DVD y BD. El plato fuerte fue conocer en persona a Len Wein, creador de Lobezno (además de otros mitos como La Cosa del Pantano y Rondador Nocturno), un auténtico fan de los extras de los BD («soy un comentario de audio viviente, siempre estoy contando anécdotas»). Wein habló del salto de los cómics al cine, ejemplificado en «el salto del spandex amarillo al cuero negro de Lobezno». No fue el único lanzamiento de **Fox** en BD que pudimos ver en primicia, aunque de ellos os hablaremos en próximos números. ¡Os vais a quedar de piedra!



Pudimos ver y tocar las garras y prótesis utilizadas en el rodaje de X-Men Orígenes: Lobezno.



En el Departamento de Vestuario de la Fox vimos las máscaras de otros héroes Marvel.

MONSTRUOS CONTRA ALIENÍGENAS

Ciencia ficción de los 50 en el siglo XXI



La irreverente comedia de animación de la factoría **Dreamworks** se adapta al formato doméstico e incluye cuatro pares de gafas 3D. Y es que, llega cargadito de extras, como el inédito cortometraje en 3D *B.O.B Se Lo Pasa Bomba*, tres escenas eliminadas, Juego de *Padball* en Monstruoso 3D, El rincón de los animadores... Sobra decir que en la edición *Blu-ray* la calidad de imagen en alta definición es realmente extraordinaria y que la historia gustará tanto a los peques como a mayores pues es emotiva (sin llegar a la ñoñería) y divertida ya que repesca con frescura los tópicos del cine de ciencia ficción y el terror de la década de los 50, reinventando la clásica película de monstruos de aquellos años.

Película ★★★☆☆
Extras ★★★★☆

El cortometraje B.O.B Se Lo Pasa Bomba es en 3D, por eso el formato doméstico incluye cuatro pares de gafas 3D.

Directores: **ROB LETTERMAN, CONRAD VERNON** Audios: **Castellano, Alemán, Italiano, Turco, Portugués... en 5.1** Subtítulos: **Inglés, Castellano, Catalán, Alemán...** Distribuye: **Paramount Home Ent.** PVP: **29,95 € (Blu-ray), 21,95 € (DVD), 27 € (DVD + Peluche de B.O.B), 26,95 € (DVD Edición Especial)**

POR ANA MÁRQUEZ Y BRUNO SOL



CÓMIC

13 RUE DEL PERCEBE

UN LIBRO COMO UNA CASA



Autores
Francisco Ibáñez
Editorial
Ediciones B
P.V.P. **35 €**

¡UN POP-UP DE LUJO!
Mide 45,7 cm de alto por 34,5 cm de ancho y va acompañado de los personajes de la comunidad y unos libritos de los mejores momentos de la serie.





La comunidad de vecinos más descacharrante... ¡en 3D!

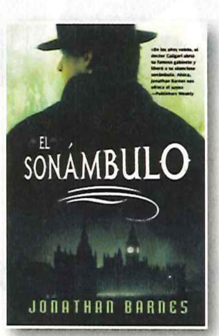
Hace ya casi cincuenta años (48 para ser exactos) que Ibáñez comenzó a publicar las tiras de *13, Rue Del Percebe* en la revista *Tío Vivo*... allá por 1961. Su particular formato multi-viñeta de lectura no lineal (en cada uno de los pisos del edificio en que Ibáñez convertía la página, se desarrollaban acciones y *gags* independientes unos de otros), se hizo rápidamente popular, consiguiendo, además, mayor efecto cómico cuando su autor rompía sus propias reglas y creaba relaciones entre las diferentes escenas. Esto le permitía también alcanzar cierto refinamiento que el propio Ibáñez consideraba necesario para poder seguir adelante con una serie, de partida, estática y cerrada. Ahora, con el 50º aniversario a la vuelta de la esquina, **Ediciones B** publica un apetecible *Pop-up* de *13, Rue Del Percebe*, en formato de lujo (45,7 x 34,5 cm), acompañado de figuras de todos los personajes de esta comunidad y unos libritos con algunos de los mejores momentos de la serie. Todo un regalazo para cualquier aficionado a la Escuela Bruguera.

LIBROS

El Sonámbulo

Detectives, terror, fantasía...

Un mago que hace las veces de detective en casos que desconciertan a la policía, un compañero sonámbulo, mudo y gigantón, que no sangra y no parece saciar su sed de leche, un misterioso asesinato y el Londres victoriano como escenario son los elementos con los que el autor Barnes conjuga su debut literario. Con avispados juegos de referencias a la literatura de misterio, al horror gótico y a autores más contemporáneos (Clive Barker o Neil Gaiman), Barnes crea un interesante relato a caballo entre la novela de detectives, el terror y la fantasía, sin dejar de lado el humor y la parodia.

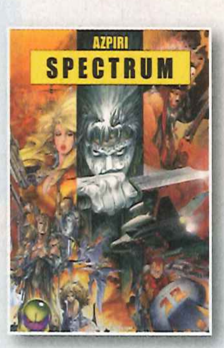


Autor
Jonathan Barnes
Editorial
LA FACTORÍA DE IDEAS
P.V.P. **20,95 €**

Spectrum

El verdadero arte de las portadas

El madrileño Azpiri es el creador de personajes y series como *Lorna, Mot* o *Zephid,* y lleva desde 1972 dándole a los lápices con un estilo muy reconocible. En el aficionado al videojuego tal vez su nombre no active un resorte a la primera, pero si mencionamos las palabras «portada» y «Spectrum», quizá sí lo relacionen con aquellas despampanantes carátulas que Azpiri diseñó e ilustró para un buen puñado de títulos del ordenador con teclas de goma. *Abu Simbel Profanation* o *Army Moves* son algunos de los juegos para los que dibujó las portadas que **Planeta** recopila ahora en este tomo.



Autor
Azpiri
Editorial
PLANETA DEAGOSTINI
P.V.P. **14,95 €**

B.S.O. de Videojuegos



MARVEL VS. CAPCOM 2

Varios

★★☆☆☆

Los fans hablaron y **Capcom** escuchó: desde http://marvel.com/news/vgstories.9296.Download_10_Songs_from_MVC2_Hip_Hop_Mix se puede descargar gratis 10 cortes de *rap* con los que sustituir la floja BSO *jazz* que hasta la fecha ensombrecía a *Marvel Vs. Capcom 2*. La intención es buena, pero al enfrentar el juego con la lírica de *Raekwon* o *MC Supernatural* obtenemos una suerte de batalla de gallos en la que cada parte se queda con lo suyo, nadie aporta nada y todos pierden.



KATAMARI DAMACY, FOREVER...

Varios

★★★★☆

Problemas de agenda han apartado a Yuu Miyake (el diseñador de aquel *gag* musical de *timing* perfecto que fue *Katamari Damacy*) de tomar parte en las labores compositivas de *Katamari Forever*. Arropado por un brillante elenco de músicos japoneses y como Director de Sonido en esta ocasión, Miyake presenta su nueva colección de *delirium themes* disfrazada como recopilatorio de remezclas, un brutal oxímoron acústico que recoge *bossa nova*, bandas escolares, *chip music*... (23€) www.play-asia.com



RED FACTION: GUERRILLA

Varios

★★★★☆

La cara orquestal de Tim Wynn como el reflejo del alma electrónica de Jake Kaufman, y Dan Went asestando sabrosas puñaladas ambientales, dan como resultado una obra magna (casi tres horas de música, 32 cortes, temas de duración cercana a los 19 minutos) y resultados (estereotipos trompeteros llevados al límite, sonoridades sin secretos, un tema principal que pide espacio a gritos). Apasionada, apasionante, enérgica, impulsiva, excitada y excitante (8,99 €). iTunes Store

A ESCALA



NAKED SNAKE COLD WAR VERSION

Big Boss en alta costura

Las creaciones de **Medicom** se caracterizan por el alto nivel de detalle que alcanza el vestuario de sus personajes, totalmente acabados en tela y bien provistos de accesorios. *Big Boss,* de *MGS III*, es el último lanzamiento de la serie *Real Action Heroes*, del que sólo se han fabricado 1.000 unidades. Incluye armas, tres pares de manos en diferentes posturas y, por supuesto, parche en el ojo.

Dimensiones **30 cm.** Fabricante **Medicom** PVP **199,90 €**



JUMBO DARTH VADER

Rechoncho y fondón

Dentro de su serie de figuras *Chubby* (gordito), **Hot Toys** saca a la venta este *Jumbo* Darth Vader, aferrado como un poseso a su sable láser. Además, puedes quitarle el casco para descubrir a un pálido y ajado (y caricaturizado) Anakin Skywalker. ¡Nos encanta!

Dimensiones **22 cm.** Fabricante **Hot Toys** PVP **40 €**

POR STAN BY, LUCKY Y ADONÍAS

Todo lo que necesitas para estar a la última



CINE A LO GRANDE

AMBILIGHT CINEMA 21:9

Este televisor ultrapanorámico, con tecnología Ambilight, se ajusta a la perfección a los formatos de película 21:9; es decir, como realmente se ven en las salas de cine, sin barras negras en la parte inferior y superior. La pantalla LCD Full HD con una resolución de 2.560 x 1080p muestra las imágenes con una perfección absoluta. Además, como extra, dispone de Net TV con Wi-Fi, por lo que podrás disfrutar de los servicios On-line más conocidos directamente desde el televisor. **3.999 €** www.philips.es

LO MÁS FRIKI DEL MES

STAR WARS



Assault On Hoth, Red Leader, Battle Of Endor y Lightsaber Duel son los cuatro juegos basados en la saga SW que incluye este mando «Plug & Play». Por 39,90 $ tendrás todo el sabor del diseño y los juegos arcade, y unos gráficos sin calorías. www.amazon.com



MP4 CON ALTAVOCES

WALKMAN S540

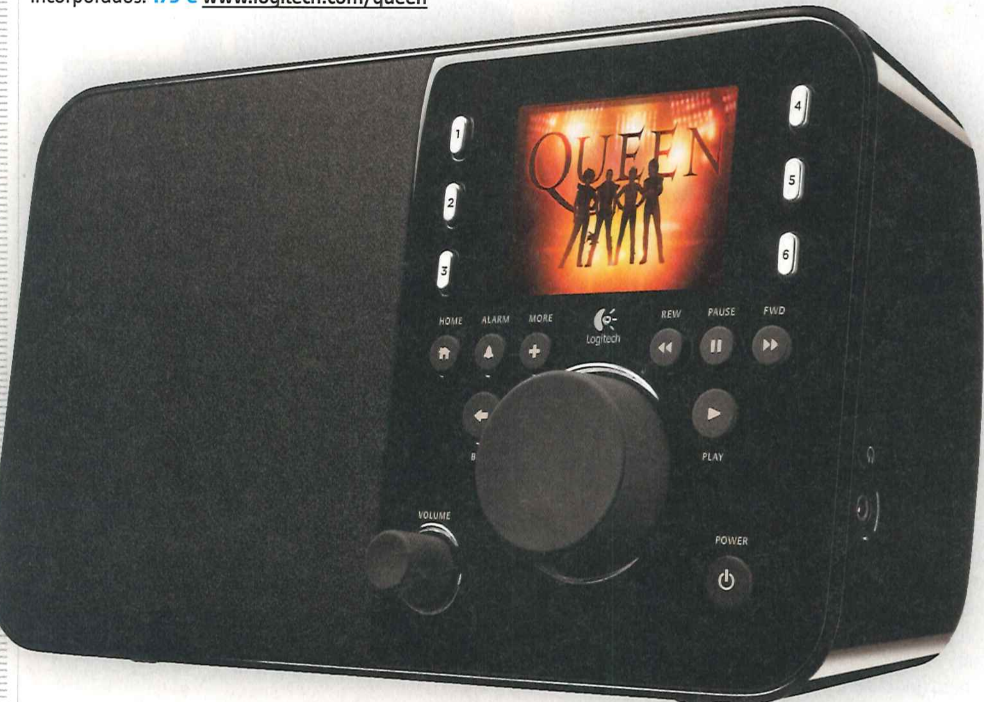
¿Qué le hace especial a este reproductor de vídeo y MP3? Pues que es el primero que lleva altavoces estéreo integrados para que puedas compartir tu música en cualquier lugar. Apenas tiene un grosor de 10mm y posee una pantalla LCD de 2,4 pulgadas. Dispone de una batería con una duración de hasta 42 hr. de audio y radio FM con posibilidad de grabación.

145 € (8GB) y 165 € (16GB) www.sony.es

ESCUCHA SÓLO LO QUE QUIERES OÍR

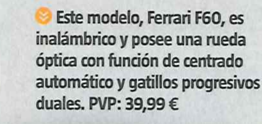
SQUEEZEBOX RADIO

Con este «juguete» podrás escuchar toda la música que te guste, pues ofrece acceso instantáneo a un ilimitado surtido musical, tanto de tu librería de música personal como a radios de Internet de todo el mundo, así como a los servicios de suscripción On-line. Y en exclusiva, los fans de Queen, a través de esta radio podrán tener acceso al álbum Absolute Greatest antes de que salga a la venta. Cuenta con una pantalla en color y lleva altavoces incorporados. **179 €** www.logitech.com/queen



Equipa tu





1

Este modelo, Ferrari F60, es inalámbrico y posee una rueda óptica con función de centrado automático y gatillos progresivos duales. PVP: 39,99 €



2



El Ferrari Motors F430 posee las mismas características que el anterior modelo, pero no es inalámbrico. PVP: 29,99 €

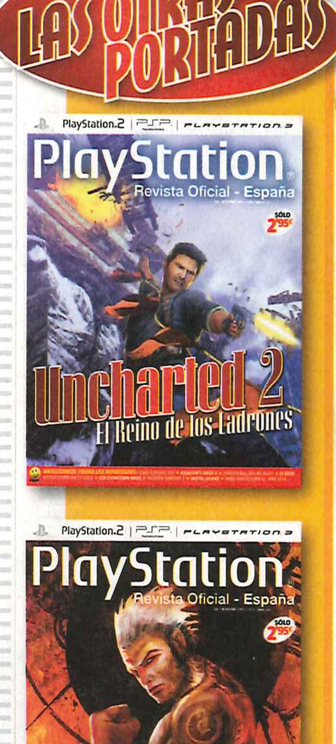
3

El Ferrari 430 Scuderia es wireless y utiliza tecnología 2,4 GHz, sólida y de gran estabilidad. PVP: 39,99 €

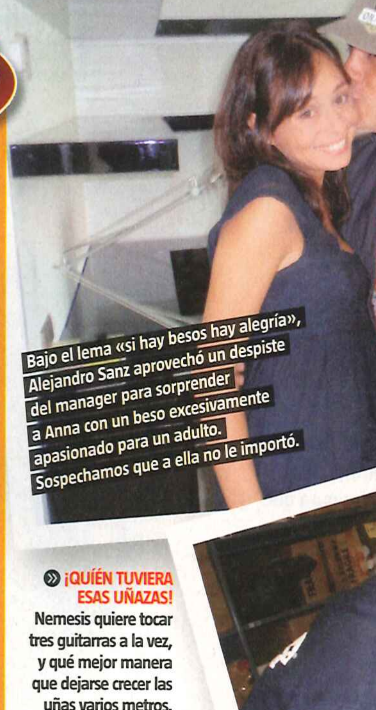


Los viajes siguen siendo una fuente inagotable de estampas para el no recuerdo. Mientras, Anna, sigue con sus famosos...

LAS OTRAS PORTADAS



¡Qué bonitas son todas las portadas! Si por nosotros fuera haríamos una diferente para cada ejemplar... Koldo, nuestro director de arte, no opina lo mismo y nos mira mal cuando se lo sugerimos...



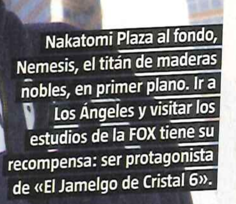
Bajo el lema «si hay besos hay alegría», Alejandro Sanz aprovechó un despiste del manager para sorprender a Anna con un beso excesivamente apasionado para un adulto. Sospechamos que a ella no le importó.

AKIHABARA, PARAÍSO NATURAL. Edgar & Cía recorrió Akihabara con una sonrisa de oreja a oreja. Eso sí, la vuelta fue más dura, tuvo que empeñar sus doce chandals para comprarse un billete de metro de tercera clase.

¡QUIÉN TUVIERA ESAS UÑAZAS! Nemesis quiere tocar tres guitarras a la vez, y qué mejor manera que dejarse crecer las uñas varios metros. ¡Lobezno es su ídolo!



No contento con gastarse los ahorros de todos sus antepasados en las tiendas de Akihabara, Edgar & Cía visitó el Tokyo Game Show con un vetusto mando negro de PSone para retar a las mozas niponas.



Nakatomi Plaza al fondo, Nemesis, el titán de maderas nobles, en primer plano. Ir a Los Ángeles y visitar los estudios de la FOX tiene su recompensa: ser protagonista de «El Jamelgo de Cristal 6».

Resultados de Concursos

CONCURSO PROCYCLING
Ganadores de 1 juego de PSP:
Jordi Arguilla Batista (BARCELONA)
Sergio Vázquez Camacho (SEVILLA)
Manuel Saez Morillo (BARCELONA)
Awais Ayub (BARCELONA)
Roberto Gómez Varela (LUGO)
Andrés Sánchez Lopesino (MADRID)
David Mansegosa Royo (BARCELONA)
Miguel Ruiz Simonet (GRANADA)
José A. Gómez Ocaña (CASTELLÓN)
Carlos Rojas Seixas (GRANADA)
Diego A. Fernández Martínez (OURENSE)
Manuel Garrido Barragán (MADRID)
Jordi Durán Doménech (BARCELONA)
Víctor Toledano Ferrero (MADRID)
Juan Fco. Gordillo Herrera (BARCELONA)
Francisco Samón Roig (ALMERÍA)
F. Avendaño Amoredieta (VIZCAYA)
Schirley C. Suárez Forero (MADRID)
Vicente Pastor Climent (VALENCIA)
Manuel J. Santos García (BADAJOZ)

CONCURSO TRANSFORMERS
Ganadores de 1 juego de PS3 + 1 figura:
Juan Lajarín Cano (VALENCIA)
Andrés Domingo Rama (VALENCIA)
Jesús García Sánchez (ISLAS BALEARES)
Eduardo Arias Marco (BARCELONA)
Juan J. Ortega Serrano (MADRID)
Silvia Falcón Daranás (GERONA)
Pau Leja Bartrolí (BARCELONA)
Iñigo Gómez Fernández (TARRAGONA)
David Losada Rozas (ASTURIAS)
Jorge Dorado Rodríguez (GUADALAJARA)
José M. Domínguez Bernal (GRANADA)
Ibán Anchía Hurtado-Desaracho (VIZCAYA)
Mikel Trigo García (VIZCAYA)
José Luis Ojeda Ruiz (MÁLAGA)
Cristina Sánchez Bernat (BARCELONA)
Joaquín Turón Canedo (LLEIDA)
Juan Fco. Romero Vilches (BARCELONA)
Fernando Verde García (TOLEDO)
Miguel A. Fernández Vázquez (VIZCAYA)
Jorge Martínez Pérez (MURCIA)
Esteban Domínguez Manzano (MÁLAGA)
Ramón J. Méndez Fdez. (LA CORUÑA)
Juan Román Baeza (ALMERÍA)
Pablo Martínez Reina (CÁDIZ)
Elias Contreras Tribaldos (MADRID)

CONCURSO FAT PRINCESS
Ganadores de 1 mando DualShock 3:
Román Vila Climent (VALENCIA)
Marcos Vázquez Sánchez (TARRAGONA)
Sergio Cutillas Quiles (ALICANTE)
Mª José Zambrana Lacueva (ZARAGOZA)
Fco. José Rodríguez Mata (MÁLAGA)



úmero móvil queda registrado en bdd inscrita en la APD, responsable Delicom, SL., y ud. otorga su consentimiento para utilizarse para envíos gratuitos de ofertas. Conforme a la ley vigente, puede darse de baja y ejercitar su cho de acceso, rectificación, cancelación u oposición. Coste máx de SMS: 1,5€ sin IVA. (Necesarios 3 sms para fotos, animaciones, polifónicas, sonidos reales, tonos reales y videos; 4 sms para temas y canciones completas, 5 para juegos y videoclips). Necesarifa conexión GPRS. Costes de conexión wap asociados al operador no incluidos. 803/806: Precio máx. Red Fija 1,16€/min. Red móvil 1,51€/min IVA incluido. Chat: máx 1,50€ sin IVA/SMS. 803 at: Mayores de 18 años. Delicom, SL. Apdo. Correos 47107 - CP 28080 Madrid.

KONAMI









Portugal: João Duarte

Alemania: Marc André Driese

Italia: Luigi Cristofanelli

España: Gonzalo Martínez Pérez

Francia: Smaïn Ouadah

Reino Unido: Rikki Theodosi

Lionel Messi

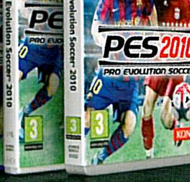
Fernando Torres



El nuevo control 360 y otras mejoras clave en la jugabilidad, hacen que los jugadores posean un control sin precedentes

Nosotros creamos el juego, pero tú lo haces grande. Siempre hay un fan detrás de cada momento brillante de PES, desde la entrada increíble que deja la puerta a cero, hasta un emocionante ataque en el último minuto. Descubre cómo los fans como tú han creado PES 2010 en **PES2010.com**

JUEGA A PES EN TU MÓVIL. ENVÍA JUEGO PES AL 5857*















XBOX 360. XBOX LIVE.

Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. "adidas", the 3-Bars logo, the 3-Stripe trade mark and TUNiT are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. adiPURE and Adidas Predator are trademarks of the adidas Group, used with permission. "the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations." © & TM 2009 Liverpool Football Club & Athletic Grounds Ltd. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. © 2009 Konami Digital Entertainment. Windows, el botón Start de Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas registradas del grupo de empresas Microsoft. "Games for Windows" y el logotipo del botón Start de Windows se usan bajo licencia de Microsoft. "PS", "PlayStation.", "PSP", and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo. **UEFA Europa League no está disponible para las versiones de Wii, PSP y PS2. *Precio del SMS 0.15€. Coste de conexión y tráfico de datos según operador.